

ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย

สิงหาคม 2559

ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย



ปริญญานิพนธ์
ของ
แก้วทนาง สอนสังข์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย

สิงหาคม 2559

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย
สิงหาคม 2559

เกล้าทวง สอนสังข์. (2559). ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย.

ปริญญาณิพนธ์ ศศ.ด. (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ, ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์.

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1)ศึกษาแนวความคิดและ รูปแบบในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัยด้วยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงคือนักออกแบบเก้าอี้จำนวน 10 คน ด้วยการใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อการวิเคราะห์ประเด็นด้านการออกแบบจากแนวคิดและผลงานออกแบบ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์ 2) ศึกษาทัศนะของนักออกแบบและนักวิชาการในบริบททางศิลปวัฒนธรรมที่มีผลต่องานออกแบบของนักออกแบบไทยโดยมีผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านการออกแบบ 2 คนเป็นตัวแทนของนักวิชาการ ผลการศึกษาพบว่า

นักออกแบบมีแนวคิดในการออกแบบที่เน้นความงามในด้านศิลปะและประโยชน์ใช้สอยควบคู่กันไป มีความงามของรูปทรงที่ประกอบด้วยโครงสร้าง สัดส่วน เส้น สี พื้นผิว โดยคำนึงถึงความมั่นคงแข็งแรงสัมพันธ์กับสัดส่วนการใช้งานของมนุษย์ มีจุดเด่นและเอกลักษณ์เฉพาะตัวบุคคลรูปแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทย มีรูปแบบสมัยใหม่มีความเรียบง่าย ร่วมสมัยนิยมลักษณะเก้าอี้แบบมีพนักพิง ไม่มีพนักพิง มีพนักพิงมีที่เท้าแขน และเก้าอี้พักผ่อน ไม่นิยมออกแบบประเภทเก้าอี้สำนักงาน แบ่งรูปแบบตามการใช้วัสดุได้ 4 ลักษณะ คือ 1)เก้าอี้ที่ออกแบบด้วยวัสดุจากธรรมชาติ คือใช้ไม้เป็นวัสดุเพียงอย่างเดียว 2)เก้าอี้ที่ใช้วัสดุจากธรรมชาติผสมกับวัสดุธรรมชาติประเภทหัตถกรรมจักสาน 3)เก้าอี้ที่ใช้วัสดุสังเคราะห์เพียงอย่างเดียว และ 4)เก้าอี้ที่ใช้วัสดุจากธรรมชาติผสมกับวัสดุสังเคราะห์

ทัศนะของนักออกแบบและนักวิชาการในบริบททางศิลปวัฒนธรรม เห็นความสำคัญถึงบริบทแวดล้อมทางด้านทรัพยากรธรรมชาติจำพวกไม้ ซึ่งเป็นวัสดุที่ถูกนำมาสร้างเครื่องเรือนในสังคมวัฒนธรรมไทยมาแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และภูมิปัญญาทางด้านการงานหัตถกรรมจักสานของไทยซึ่งแสดงถึงการดำรงชีวิต และการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เพื่อใช้สอยในชีวิตประจำวันในอดีตซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านี้เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อแนวคิดในการออกแบบให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน โดยยังคงให้เห็นร่องรอยของอดีตแต่สามารถอยู่ร่วมกับความงดงามและการใช้งานในปัจจุบันด้วยรูปแบบการผสมผสานเทคนิคและวัสดุ จนเกิดความสวยงามร่วมสมัย ซึ่งก็เป็นจุดเด่นของนักออกแบบไทยหลายคนที่ยพยายามสร้างเรื่องราวทางวัฒนธรรมผ่านงานออกแบบเก้าอี้

KEY SUCCESS IN CHAIR DESIGN OF CONTEMPORARY THAI DESIGNERS



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the

Doctor of Arts degree in Arts and culture research

At Srinakharinwirot University

August 2016

Klaewthanong Sornsung. (2016). *Key Success in Chair Design of Contemporary Thai Designers*. Dissertation, DA.(Art and Culture Research). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assoc.Prof.Prit Supasetsiri, Prof. Dr.Wiroon Tungcharoen, Assist. Prof.NoppadolInchan.

The objectives of this qualitative research were: 1) to study the concepts and forms in chair design of contemporary Thai designers. The sample group included 10 chair designers selected by purposive sampling. Data were collected by interview forms in order to analyze design issues from concepts and products and were analyzed by descriptive analysis and 2) to study the opinions in the context of art and culture affecting the designs of Thai designers of the designers and the academicians which represented by two qualified experts in design. The research results were as follows.

The concepts of the designers were simultaneously emphasized on the artistic beauty and utility, including the beauty of shapes, proportions, lines, colors, and textures with regard to the stability associated with proportion of human use, which were unique and individual. The designers tended to design modern, simple, and contemporary chairs with a backrest, chairs without backrest, chairs with a backrest and armrests, and relaxing chairs, except for office chairs. In addition, the chair designs could be divided into 4 groups based on material use: 1) chairs made of a natural material; wood was used as the only material, 2) chairs made of a combination between a natural material and another natural material taken from woven handicrafts, 3) chairs made of a synthetic material, and 4) chairs made of a combination between a natural material and a synthetic material.

The opinions in the context of art and culture of the designers and the academicians reflected the importance of the natural material use of wood which has been used in building household furniture for Thai society from past to present, the wisdom of Thai woven handicrafts which represents the way of life, and the creation of products for everyday life in the past. Those opinions were a factor affecting the concepts and uniqueness in the designs; traces of the past were represented and coexisted with the beauty and utility in the present through a combination between techniques and materials, which causes the contemporary beauty and features many Thai designers who are trying to present a cultural story in chair design.

ประกาศคุณประการ

งานวิจัยเรื่อง ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบ"เก้าอี้"ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย"ผู้วิจัย ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์พฤทธิศุภเศรษฐศิริอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์กรรมการที่ปรึกษา ปริญญานิพนธ์ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะและให้คำปรึกษา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ วรณรัตน์ ตั้งเจริญ และรองศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง ที่ให้ความกรุณาเป็นกรรมการ สอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์แก่ผู้วิจัย

ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์ข้อมูลเชิงวิชาการจาก รองศาสตราจารย์บุญสนอง รัตนสุนทรากุล และ มล.คชาทอง ทองใหญ่ รวมทั้งได้รับความร่วมมือจากการรวบรวมข้อมูลวิจัยจากนักออกแบบทุกท่าน ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

แก้้วทง สอนสั่ง

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
ความสำคัญของงานวิจัย	7
ขอบเขตของการวิจัย	7
นิยามศัพท์เฉพาะ	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเก้าอี้	9
การออกแบบในยุคโบราณและยุคประวัติศาสตร์	10
การออกแบบก่อนสมัยการปฏิวัติอุตสาหกรรม	11
การออกแบบในช่วงการปฏิวัติอุตสาหกรรม	12
การออกแบบสมัยใหม่ (Modern Design)	20
ความน้อย (Minimalist)	21
ทฤษฎีรูปทรง (Theory of Form)	22
ศิลปะและงานฝีมือ (Art and Crafts Movement)	23
บาวเฮาส์ (Bauhaus Art)	24
สแกนดิเนเวีย สไตล์ (Scandinavia style)	26
กลุ่มหน้าที่นิยม (Functionalism)	27
การออกแบบร่วมสมัย (Contemporary Design)	29
ประเภทและลักษณะของเก้าอี้	30
หลักการออกแบบเก้าอี้	35
การออกแบบเก้าอี้รับประทานอาหาร	39
การออกแบบเก้าอี้ที่นั่งทำงาน	40
การออกแบบเก้าอี้นั่งพักผ่อน	41
ข้อควรคำนึงในการออกแบบเก้าอี้	43
กรอบแนวคิดในการวิจัย	45

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย	46
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	46
การเก็บรวบรวมข้อมูล	47
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล	48
4 การนำเสนอผลการวิจัย	51
กลุ่มที่มีแนวคิดด้านการผสมผสานวัสดุจากธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ โดย	
อาศัยเทคนิคทางภูมิปัญญาของงานหัตถกรรมประเภทจักสาน	51
กลุ่มที่มีแนวคิดการออกแบบด้วยวัสดุธรรมชาติประเภทไม้และวัสดุสังเคราะห์ เช่น	
โลหะประเภท เหล็ก อลูมิเนียม สแตนเลส พลาสติก ไฟเบอร์กลาส ปูนวม	
เป็นต้น	61
กลุ่มที่มีแนวคิดในการใช้ไม้เป็นวัสดุในการออกแบบเพียงอย่างเดียว	92
ทัศนะของนักออกแบบและนักวิชาการในบริบททางศิลปวัฒนธรรมที่ส่งผลกระทบต่องาน	
ออกแบบเก้าอี้	113
5 สรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ	117
สรุปผล	120
อภิปรายผล	124
ข้อเสนอแนะ	130
บรรณานุกรม	131
ภาคผนวก	134
ภาคผนวก ก	135
ภาคผนวก ข	207
ประวัติย่อผู้วิจัย	219

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ตารางแสดงชื่อนักออกแบบแยกตามชื่อและขนาดของธุรกิจประกอบการ	107
2 ตารางสรุปแนวความคิดในการออกแบบของนักออกแบบไทยร่วมสมัย	109
3 ตารางสรุปประเภทและรูปแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย	112



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 แก้วอี้ของยุคต้นๆ ของหลุยส์ที่ 4 ครองราชย์	14
2 แก้วอี้ที่ได้รับอิทธิพลมาจากยุคแรก ที่มีการแกะสลัก	14
3 แก้วอี้เท้าแขนไม้มะฮอกกานี จาก The Pala is des Tuikries	15
4 แก้วอี้ที่ใช้ข้อต่อได้ประสบความสำเร็จในปี ค.ศ.1600	15
5 แก้วอี้ที่ตกแต่งด้วยการปิดทอง Chinoiserie ในปี ค.ศ 1680	16
6 แก้วอี้ไม้ข้อแกะสลัก ในปี ค.ศ.1745	16
7 แก้วอี้ มีแขนรองรับลักษณะปลาโลมา และขาเป็นรูปหอยทะเล	17
8 แก้วอี้เท้าแขน ถูกสร้างประมาณปี ค.ศ.1815	17
9 'Elizabethan' การแกะสลักแก้วอี้เท้าแขนไม้โอ๊กในปี ค.ศ.1855	18
10 Saville' แก้วอินั่งสบาย ซึ่งครอบคลุมในต้นแบบ 'Cherwell'	18
11 แก้วอี้ไม้มะฮอกกานีสเปน เป็นแบบสไตล์ 'Fernandins'	19
12 แก้วอินั่งสบาย สลักหุ้รหระและปิดทอง มีที่รองเท้า ตามรูปแบบสเปนตอนต้น	19
13 แก้วอี้รูปทรงของลูกบาศก์ หรือ Cubic designลดทอนให้เหลือน้อยที่สุด	22
14 แก้วอี้สมัยใหม่ที่แสดงความงดงามของรูปทรง	23
15 แก้วอี้สมัย Art and Crafts Movement	24
16 แก้วอี้ที่เป็นตัวแทนของแนวคิด เบาเฮาส์	25
17 แก้วอี้แนวสแกนดิเนเวีย	27
18 แก้วอี้แนว Functionalism	29
19 แก้วอี้แบบสำเร็จรูป	31
20 แก้วอี้แบบพับ	31
21 แก้วอี้แบบซ้อน	32
22 แก้วอี้แบบต่อยื่นออก	32
23 แก้วอี้แบบปรับระดับ	33
24 แก้วอี้แบบถอดประกอบ	33
25 แก้วอี้แบบใช้ประกอบที่วางเท้าและแก้วอี้สนาม	34
26 แก้วอี้แบบโยก	34
27 แก้วอี้แบบรูปทรงอิสระ	35

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
28 เก้าอี้โครงสร้างเป็นไม้และเก้าอี้โครงสร้างเป็นโลหะ	36
29 เก้าอี้บุนวม	37
30 เก้าอี้ โครงสร้างเป็นไม้ดัดโค้ง	38
31 (ก) เก้าอี้แบบมีพนักพิงและมีที่เท้าแขน(ข) เก้าอี้แบบไม่มีพนักพิง (ค) เก้าอี้แบบมีพนักพิง	39
32 ตัวอย่างเก้าอี้ทำงาน	41
33 เก้าอี้พักผ่อน	42
34 ตัวอย่างผลงานการออกแบบเก้าอี้ของสุวรรณ คงขุนเทียน เก้าอี้มีเท้าแขน ARM CHAIR	43
35 ตัวอย่างเก้าอี้รับแขก	45
36 กรอบแนวคิดการวิจัย	52
37 ตัวอย่างผลงานการออกแบบเก้าอี้ของสุวรรณ คงขุนเทียน	54
38 ตัวอย่างผลงานการออกแบบเก้าอี้ของสุวรรณ คงขุนเทียนเก้าอี้ BAR STOOL	55
39 ผลงานออกแบบDay Bed ที่ใช้ในการตกแต่ง	58
40 ผลงานออกแบบเก้าอี้ของกรกตเก้าอี้ Polka Dot Bamboo Arm Chairเน้นการเชื่อมจุด	58
41 เก้าอี้ Polka Dot Bamboo Arm Chairรุ่น High Back เน้นการเชื่อมจุด	59
42 เก้าอี้ Love Seat ชนะเลิศการประกวดหัตถกรรมเชิงสร้างสรรค์ Innovative Award 2	59
43 ตัวอย่างผลงานเก้าอี้ของพุดพิงษ์ที่แสดงถึงความสมัยใหม่ด้วยงานออกแบบและวัสดุ	62
44 ตัวอย่างเก้าอี้ของพุดพิงษ์ที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดเรื่องวัสดุสมัยใหม่และรูปลักษณ์ทางความงามที่เป็นสีสนัต่างๆ	63
45 ผลงานออกแบบเก้าอี้ของพุดพิงษ์ กิจกัญญาสนี่มีความแตกต่างกันด้วยวัสดุ	63
46 ตัวอย่างผลงานของจิตริน จินตปรีชา เก้าอี้ที่ออกแบบให้กับบริษัท corner 43	67
47 ตัวอย่างผลงานของจิตริน จินตปรีชา เก้าอี้ที่ออกแบบให้กับบริษัท Hygge	67
48 ตัวอย่างผลงานเก้าอี้ที่ออกแบบให้กับบริษัท Stone & Steel	68
49 การวิเคราะห์ผลงานของ จิตริน จินตปรีชาจากความแตกต่างของแนวคิดแต่ละบริษัท	68
50 Taste of tea, armchair,2005 รางวัล : Grand Prix' awards next maruni	72

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
51 Cozy, baby highchair, 2013 Beech, metal, cushion รางวัล : Gmark 2014	73
52 BAL, children's furniture, 2011รางวัล : Finalist IFDA competition 2011	73
53 B45, bench, 2013 Southern pine lumber, oiled รางวัล : Finalist IFDA	
competition 2014	74
54 R2, armchair, 2008, prototypeรางวัล : Finalist IFDA competition 2008	74
55 NRML, chair,2007 รางวัล: The Honourable Mentions' of promosedia international design competition 2007	75
56 Bome, baby highchair, 2010Parawood,cushionรางวัล:Demark 2014	75
57 Cling, table and chair, 2003	76
58 ผลงานของ จุฑามาส บุรณะเจตน์และปิติ อัมระรงค์	77
59 เก้าอี้ SIM CHAIRข้อมูลภาพจาก ปภพว่องพาณิชย์	81
60 เก้าอี้ชื่อ “1974” รางวัลด้าน Commercial จากเวทีแสดงผลงานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ระดับนานาชาติ	82
61 เก้าอี้Piece Chairและ Piece Arm Chairที่ผลิตจากไม้ Joint	84
62 ผลงานออกแบบของปภพ ว่องพาณิชย์ข้อมูลภาพจาก ปภพว่องพาณิชย์	85
63 เก้าอี้ Lounge Chair และ เก้าอี้ Dining Chair ผลงานออกแบบของสมชัยตอนอยู่กับ Stone & Steel	88
64 เก้าอี้ Dining Chairที่โชว์ในเรื่องของการเข้าหัวไม้ สอดรับกับการออกแบบโต๊ะ	89
65 เก้าอี้ stool และ bench ที่โชว์ทักษะการเข้ามุมและผิวไม้มีการปรับเปลี่ยนวัสดุและ การออกแบบ	89
66 เก้าอี้Dining Chair ชื่อ tang thong	90
67 เก้าอี้Dining Chair ชื่อ tee nangได้รับรางวัล Demark	90
68 การวิเคราะห์ผลงานของ สมชัย ธรรมธรรานุกูล	91
69 ตัวอย่างผลงานออกแบบเก้าอี้ไม้ให้แบรนด์ HYGGE	91
70 ตัวอย่างผลงานออกแบบเก้าอี้ไม้ให้กับแบรนด์อื่น	96
71 ตัวอย่างผลงานออกแบบเก้าอี้ไม้ ภายใต้แบรนด์ JIRD	96
72 ผลงานออกแบบเก้าอี้ของศุภพงศ์ สอนสังข์	97

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
73 เก้าอี้สตูล (Stool) ที่แสดงความงามของลวดลายพื้นผิวเนื้อไม้	100
74 เก้าอี้สตูล (Stool) ที่ออกแบบเป็น 2 และ 3 ที่นั่ง	102
75 ซ้ายเก้าอี้สตูลทรงสูง (High Stool) ขวา เปรียบเทียบความสูงกับมาตรฐานความเป็นรูปทรง เดียวกันต่างเพียงความสูงและที่วางเท้าได้รางวัล Designer of the Year	101
76 เก้าอี้ Dining Chair 1 ที่นั่ง และ 2 ที่นั่ง (4 ขา)	102
77 ผลงานออกแบบเก้าอี้ของพิกุลนาศิริโยธิน	103



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

เก้าอี้ (chair) เป็นเฟอร์นิเจอร์หรือเครื่องเรือนชนิดหนึ่งใช้สำหรับนั่งมีประวัติอันเก่าแก่ยาวนานในสังคมวัฒนธรรมการดำรงชีวิตของมนุษย์ เพื่อการตอบสนองการใช้ประโยชน์ในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ภายในที่พักอาศัย อารยะธรรมที่มีความเจริญรุ่งเรืองในอดีตของมนุษย์นั้น เก้าอীনับว่าเป็นเครื่องเรือนประเภทหนึ่งที่เก่าแก่ที่สุดและรับใช้มนุษย์โดยเฉพาะชนชั้นสูงที่ผ่านมาในทุกยุคสมัย ในฐานะเครื่องใช้ที่อำนวยความสะดวกสบายให้กับมนุษย์ในการพักผ่อนหย่อนใจ หรือกิจกรรมต่างๆ ทางสังคม จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ศิลปะ เราเห็นภาพเก้าอี้ในงานจิตรกรรม ประติมากรรม ทุกยุคสมัยตั้งแต่มนุษย์เข้าสู่ยุคประวัติศาสตร์และมีสุนทรียภาพในการแสดงออกทางความงามที่ถ่ายทอดออกมาเป็นสัญลักษณ์ เพื่อให้เห็นถึงอำนาจ วาสนา บารมี และความยิ่งใหญ่ หูหระ สวยงาม เป็นตัวแทนที่บ่งบอกว่าเป็นเครื่องใช้ของ กษัตริย์ ขุนนาง และชนชั้นสูงในราชสำนัก ซึ่งไม่ได้เน้นถึงหน้าที่ใช้สอยในตัวของเก้าอี้ในความสะดวกสบายมากนัก ถ้าเก้าอี้ตอบโจทย์เพียงแค่การนั่งสำหรับกิจกรรมในชีวิตประจำวัน เช่น การทำงาน กินข้าว เรียนหนังสือหรือพักผ่อน เราคงไม่เห็นเก้าอี้ที่ต่างกันนับหมื่นแบบ และในบางสังคม คนเรานั่ง นอน และกิน โดยไม่จำเป็นต้องใช้เก้าอี้ด้วยซ้ำไป สังคมสยามก่อนสมัยรัชกาลที่ 4 ก็ไม่ได้มีวัฒนธรรมการนั่งเก้าอี้ หรือแม้แต่อินเดียก่อนยุคอาณาจักรมอญ ก็มีเรื่องที่แสดงถึงความไม่เข้าใจระหว่างสองสังคมเกี่ยวกับการนั่งเก้าอี้ เมื่ออังกฤษได้มาเข้าควบคุมการผลิตใบชา และเห็นว่าการนั่งเสื่อและเตี้ยใบชาของชาวอินเดียบนพื้นนั้นแสดงถึงความไม่เป็นอารยชน ความสะดวก และประสิทธิภาพในการทำงาน จึงได้สร้างระบบการคัดเลือกใบชาใหม่ด้วยการออกแบบใบเตี้ยขนาดยาวและเก้าอี้เพื่อให้แรงงานนั่งทำงานได้สะดวก แต่เมื่อชาวอังกฤษกลับมาตรวจโรงงานอีกครั้งก็พบว่า แรงงานอินเดียได้ขึ้นไปนั่งเตี้ยใบชาบนโต๊ะที่เตรียมไว้กันถ้วนหน้า เก้าอี้ จึงเป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนผ่านทางวัฒนธรรมของสังคม เป็นผลงานความคิดสร้างสรรค์ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นสิ่งที่แสดงถึงความเชื่อมโยงในหลายมิติ ทั้งผู้ออกแบบกับผู้ใช้งาน สติปัญญากับอารมณ์ ความงามกับวิทยาศาสตร์ ช่างฝีมือกับเทคโนโลยี ในทางอุตสาหกรรมการผลิตเก้าอี้ยังสะท้อนถึงความเป็นไปของสภาพเศรษฐกิจในแต่ละยุค โดยเฉพาะยุคปัจจุบันที่ผู้คนมีความเหลื่อมล้ำทางสถานะและมีรสนิยมที่หลากหลาย เก้าอี้จึงถูกผลิตและออกแบบมาเพื่อความต้องการที่ไม่รู้จบ ไม่ว่าจะใช้มันด้วยวัตถุประสงค์ใดๆ ก็ตาม (อภิสิทธิ์ ไส้ตู่กุล. 2558: 5)

นอกจากนี้ยังสังเกตได้ว่า คำว่า "chair" ซึ่งหมายถึงเก้าอี้ยังถูกใช้เรียกถึงตำแหน่งผู้มีอำนาจหรือ ผู้บริหารระดับสูง เช่นในบริษัทหรือตามสถาบันอุดมศึกษา แม้แต่สำนวน“เสวยชาเก้าอี้” ซึ่งใช้ใน

สังคมไทยยังแสดงถึงการแย่งชิงอำนาจ หรืออาจกล่าวได้ว่าเก้าอี้นอกจากเป็นเครื่องมือที่อำนวยความสะดวกสบายให้กับมนุษย์แล้ว ยังแสดงถึงสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมการได้รับการยอมรับและแสวงหาอำนาจ การแบ่งชนชั้นในสังคมมนุษย์ผ่านรูปแบบของเครื่องมือตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

ในสังคมวัฒนธรรมไทยในอดีต ตามบ้านคนมิได้มีเก้าอี้ใช้กัน เนื่องจากวัฒนธรรมดั้งเดิมของเราคือการนั่งและนอนบนพื้น แม้แต่การรับประทานอาหาร ก็ตั้งสำรับกับข้าวนั่งล้อมวงกันบนพื้นบ้าน ดังนั้นเครื่องมือของคนไทยสมัยก่อนจึงมีเพียงเสื่อ พรม และหมอนอิง เป็นต้น คนไทยเราน่าจะได้รับเอาเครื่องมือชนิดนี้มาจากชาวจีน เพราะคำว่า "เก้าอี้" ไม่ใช่คำไทยแท้ แต่เป็นคำในภาษาจีนแต่จื๊ว หมายถึง ม้านั่ง ส่วนสำเนียงจีนกลางออกเสียงว่า "เกาอี้" เกาแปลว่าสูง อี้แปลว่าที่นั่ง รวมความคือ ที่นั่งสูง จึงเป็นไปได้ว่าคำ "เก้าอี้" ที่คนไทยใช้ น่าจะเป็นคำเพี้ยนเสียงมาจาก "เกาอี้" ของสำเนียงจีนกลาง หรือทับศัพท์สำเนียงแต้จิ๋ว นั่นเองในอดีตเก้าอี้มักมีส่วนประกอบหลักคือที่นั่งและพนักพิง เก้าอี้บางชนิดจะมีที่วางแขนด้วย เก้าอี้ทั่วไปจะมีขาสี่ขา ซึ่งขาทั้งสี่รองรับที่นั่งที่ยกสูงขึ้นมาจากพื้น ตัวเก้าอี้ปกติแล้วถูกออกแบบมาไว้ใช้นั่งสำหรับคนเพียงหนึ่งคน แต่ในปัจจุบันนั้นเก้าอี้มีมากมายหลายรูปแบบแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบซึ่งนอกเหนือจากความสะดวกสบายในการใช้งานแล้วรูปลักษณะภายนอกก็มีส่วนสำคัญในการที่นักออกแบบพยายามสร้างความสวยงามทางศิลปะให้กับเก้าอี้ ซึ่งนอกจากเป็นเครื่องมือเพื่อใช้สอยและยังทำหน้าที่เปรียบเสมือนผลงานประติมากรรมสำหรับตกแต่งอีกด้วย ซึ่งส่งผลให้ปัจจุบันเก้าอี้มีมากมายหลายรูปแบบ เช่น เก้าอี้แบบไม่มีพนักพิง ม้านั่ง(STOOL) เก้าอี้ทำแขน (ARM CHAIRS) เก้าอี้โยก (ROCKING CHAIRS) เก้าอี้พักผ่อน (EASY CHAIRS) เก้าอี้ทรงสูง (HIGH CHAIRS) เก้าอี้ไม่มีเท้าแขน (SMALL CHAIRS) เก้าอี้หมุน (REVOLVING CHAIRS) และยังมีเก้าอี้สำหรับที่นั่งที่ใช้กันมากกว่าหนึ่งคน เช่น เก้าอี้ยาว (SOFAS) เก้าอี้ที่นั่ง 2 คน (LOVE SEATS) เป็นต้น ปัจจุบันเก้าอี้มีลักษณะที่หลากหลายขึ้นตามวัสดุที่ใช้ในการผลิต เช่น เก้าอี้ไม้ เก้าอี้โลหะ เก้าอี้พลาสติก เริ่มมีการผลิตและใช้งานเป็นจำนวนมาก มีการใช้งานทั่วไปในบุคคลทุกระดับ รวมไปถึงการออกแบบเก้าอี้ที่หลากหลายที่เห็นกันได้ในปัจจุบัน

กระแสความนิยมและความต้องการทางการตลาดในวงการออกแบบเมืองไทยปัจจุบัน มีความหลากหลายมาก ในเรื่องของแนวคิดในการออกแบบ รูปแบบ เทคนิค และวัสดุที่มีให้เลือกใช้ผลิตมากมายตามรสนิยมของผู้ซื้อ นักออกแบบของไทยก็มีการพัฒนาฝีมือกันตามลำดับขั้นของการสนับสนุนของรัฐตามการจัดการประกวดแข่งขันต่าง ๆ รวมทั้งการออกงานแสดงสินค้าของตัวนักออกแบบอิสระและนักออกแบบประจำบริษัทรวมทั้งการออกงานแสดงสินค้าต่างประเทศ ความสามารถและประสบการณ์ที่สั่งสมของนักออกแบบไทยนอกเหนือจากการรับเอาอิทธิพลของงานออกแบบจากตะวันตกและตะวันออกมาพัฒนาหรือเป็นแนวความคิดต้นแบบในการออกแบบงานของ

ตัวเองแล้วยังสามารถประยุกต์และพัฒนาให้ดีกว่า เหนือกว่า ด้วยวัสดุที่หาได้ในประเทศ ซึ่งเป็นสิ่งที่ตลาดต่างประเทศกำลังจับตามองนักออกแบบรุ่นใหม่ ๆ ของไทยอยู่ในขณะนี้

การตื่นตัวด้านการออกแบบในปัจจุบัน ทำให้เกิดรูปแบบทางความงามที่มาพร้อมแนวคิดเรื่องวัสดุและประโยชน์ใช้สอยต่างๆ มากขึ้นทั้งนี้เนื่องจากว่าคนส่วนใหญ่หันมาให้ความสนใจในการบริโภคข้อมูลข่าวสารกันอย่างจริงจัง เกิดการถ่ายเทวัฒนธรรมจากซีกโลกหนึ่งสู่อีกซีกโลกหนึ่ง ส่งอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมของผู้คนในวงกว้าง พัฒนากลายเป็นสังคมร่วมสมัยที่ผสมผสานอารยธรรมตะวันตกและตะวันออกเข้าด้วยกัน ละลายขอบเขตพรมแดนของแต่ละวัฒนธรรมแทรกซึมเข้าสู่แวดวงต่าง ๆ เช่น ดนตรี กีฬา แฟชั่น ฯลฯ อุปกรณ์เครื่องมือสื่อสาร เช่น คอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ มีบทบาททำให้เกิดพลังอำนาจในการสื่อสารและเชื่อมโยงข้อมูลความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ก่อให้เกิดทางเลือกมากมายที่ไม่อยู่ในวงจำกัด เกิดความพิถีพิถันในการเลือกบริโภคสินค้าและแสวงหาความแตกต่างเฉพาะตน ที่กลายมาเป็นรสนิยมปัจเจกบุคคล ของสังคมในปัจจุบัน

ความเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทกับทุกสิ่งรอบตัวของมนุษย์ ก่อให้เกิดกระแสความรู้สึกละเลยหาธรรมชาติและการย้อนกลับคืนสู่อดีต รวมทั้งกระแสนิยมของแฟชั่นที่ส่งอิทธิพลอยู่ในแวดวงสาขาต่าง ๆ รวมไปถึงความนิยมในรสชาติและกลิ่นอายตะวันออก ที่แฝงไว้ด้วยความประณีตละเอียดอ่อนของงานหัตถกรรมที่ยังคงเสนออยู่ในวัฒนธรรมของทวีปเอเชีย แนวทางหลากหลายเหล่านี้ส่งอิทธิพลต่องานออกแบบในสังคมไทย และนับเป็นช่วงเวลาของการเปลี่ยนผ่านระหว่างงานสมัยใหม่ที่มีรากฐานสืบเนื่องมาตั้งแต่สมัยปฏิวัติอุตสาหกรรม ที่เน้นการผลิตในด้านปริมาณด้วยเครื่องจักรของศตวรรษที่ 20 ไปสู่รูปแบบงานยุคหลังสมัยใหม่ที่เน้นการพัฒนาเทคโนโลยี โดยมีสังคมบริโภคนิยม เป็นแรงผลักดัน การออกแบบในยุคสมัยใหม่ ภายใต้ปริมาตรและรูปทรงที่เรียบง่ายลูกบาศก์ที่เผยให้เห็นถึงพื้นผิวสัมผัสของวัสดุมาสู่เส้นสายที่โค้งเว้าลื่นไหลในรูปทรงแบบอิสระของยุคหลังสมัยใหม่อย่างไรก็ตาม ความเรียบง่ายในงานออกแบบยุคสมัยใหม่ก็ยังมีบทบาทต่อนิยามมาอย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกันเกิดการบูรณาการ และผสมผสานด้วยข้อมูลข่าวสาร ไม่ว่าจะเป็นศิลปวัฒนธรรมหรือเทคโนโลยี เกิดเป็นโครงสร้างใหม่ในงานออกแบบซึ่งมีความเป็นสากลและได้รับการยอมรับจากทั่วทุกมุมโลก ทั้งนี้เป็นผลจากกระแสโลกาภิวัตน์ที่สามารถเชื่อมโยงแต่ละซีกโลกให้แคบลงจะมีหลงเหลือก็เพียงกลิ่นอายทางวัฒนธรรมของแต่ละชนชาติที่มีนัยยะแฝงอยู่ในงานออกแบบเฉพาะตน (เอกชาติ จันอุไรรัตน์. 2551: 178)

จะเห็นได้ว่าการก้าวสู่สังคมหลังสมัยใหม่เป็นต้นมา การออกแบบมีแนวทางหลากหลายมากขึ้น เกิดการไหลเวียนถ่ายเททางวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น กลายเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่เป็นสากลผสมผสานความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้อย่างกลมกลืน และมีผลกระทบต่อการทำลายล้าง

วัฒนธรรมเดิมให้หมดสิ้นไปจากคำว่าโกลคอลล(Global+Local) พัฒนามาสู่ โกลคอลล สไตล์ (Glocal Style) กลายเป็นอารยธรรมใหม่ในการออกแบบของสังคมโลกที่เน้นการบริโภควัฒนธรรมต่อจากวัตถุ เกิดรูปแบบงานออกแบบที่ตั้งอยู่บนฐานการนำเสนอสินค้าและรูปแบบทางวัฒนธรรม อิทธิพลที่มีผลต่อกระแสนิยมอันหลากหลายในงานออกแบบปัจจุบันนั้นเกิดจากปัจจัยหลายด้าน ทั้งเศรษฐกิจทุนนิยม สังคมสมัยใหม่ เทคโนโลยีก้าวหน้า โลกแห่งข้อมูลข่าวสาร และวัฒนธรรมที่สั่งสมมายาวนาน มีผลต่อการพัฒนาหล่อหลอมสู่มิติมุมมองของงานออกแบบสาขาต่าง ๆ ในช่วงเวลาที่ผ่านมา จนกระทั่งเข้าสู่ความนิยมตะวันตกที่สามารถเจาะเข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึก และสัมผัสกลิ่นอายของวัฒนธรรมประเพณีที่มีการสืบทอดปฏิบัติมานานซึ่งแฝงไว้ด้วยเสน่ห์และได้รับความนิยมในเวลาต่อมา ซึ่งการหลอมรวมกันทั้งด้านวัฒนธรรมสังคมของแต่ละประเทศในปัจจุบันเชื่อมโยงถึงกันหมด ทั้งเอเชีย ยุโรป อเมริกา ทำให้แต่ละประเทศต่างพาคิดวิธในการแสดงออกเอกลักษณ์แห่งตัวตนผ่านผลงานการออกแบบผสมผสานไปกับความต้องการของผู้บริโภคทั่วโลก เท่ากับเป็นการขายวัฒนธรรมผ่านผลิตภัณฑ์สินค้าจนที่เจริญศรีกล่าวถึงประเด็นนี้ไว้ว่า

วัฒนธรรมหลังสมัยใหม่ได้เปลี่ยนประสบการณ์ชีวิตให้เป็นสินค้า (commodity) ที่ซื้อขายกันในตลาดได้ ทุนนิยมใช้ทุกสิ่งทุกอย่างเพื่ออ้างการควบคุมแบบเบ็ดเสร็จของตนเหนือวัฒนธรรมยอดนิยม ในสังคมยุคหลังสมัยใหม่ปัจจุบันแนวคิดนี้ยังคงใช้ได้อย่างไม่ล้าสมัย เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งของกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจ ภายใต้ระบบทุนนิยม การตีค่าวัฒนธรรมผ่านการแปรรูปออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมนั้น ๆ จึงเป็นกลยุทธ์ทางการตลาดที่ใช้กันเป็นนโยบายของประเทศไปโดยก็มี (จันทร์ เจริญศรี.2544: 121)

ช่วงปลายทศวรรษที่ 90 ความเป็นตะวันตกเปิดโลกทัศน์ใหม่ให้กับชาวตะวันตกได้สัมผัสเสน่ห์ทางวัฒนธรรม ความละเมียดละไมของวิถีชีวิต กลิ่นอายของวัสดุเส้นใยจากธรรมชาติ และขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ ของแต่ละท้องถิ่นทั่วทุกภูมิภาคของแต่ละประเทศ ที่ถูกยกมาให้เห็นคุณค่าความงาม เริ่มจากญี่ปุ่น จีน อินเดีย อินโดนีเซีย ไทย ฯลฯ ที่ผสมผสานอยู่ในการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น เสื้อผ้า อาหาร เครื่องประดับ หรือแม้แต่การบำบัดดูแลสุขภาพตามวิถีแห่งธรรมชาติ อันเนื่องมาจากความประณีตละเอียดอ่อนในด้านหัตถกรรม ที่ฝังอยู่ในจิตใจและผลงาน ความเป็นตะวันตกนั้นสร้างสีสันให้กับวงการศิลปะและงานออกแบบ ด้วยการใช้อยุทธศาสตร์แทนค่าในงานออกแบบที่เรียบง่าย สีส้มไม้ในโทนออกธรรมชาติ แสดงให้เห็นความงามของวัสดุผสานด้วยเส้นใยและงานฝีมืออันประณีตต่างๆ ที่ถูกนำมาประดับตกแต่ง ในบรรยากาศของความอบอุ่นต้อนรับเป็นกันเองที่สอดคล้องไปกับวัฒนธรรมตัวอย่างของงานออกแบบตกแต่ง เช่น โรงแรม รีสอร์ทและสปา ที่มักนำเสนอรูปแบบการดูแลสุขภาพ ควบคู่ไปกับวิถีเรียบง่าย ขณะที่รูปแบบเทคนิคโบราณในการผลิตเครื่องเรือนและเครื่องตกแต่งบ้านของชาวตะวันตกจำนวนมาก เช่น งานเคลือบ เครื่องกระเบื้อง สิ่งทอ โลหะ เครื่องรักและงานจักสานซึ่งมีเสน่ห์ลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นเฉพาะด้าน

ในวงการออกแบบเมืองไทยในยุคปัจจุบัน รับเอาอิทธิพลทางความคิดและรูปแบบจากนักออกแบบทั่วโลก โดยเฉพาะซีกโลกทางตะวันตกในด้านการนำเอาวัสดุและเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาใช้ในการผลิต รวมถึงการผสมผสานกลิ่นอายวัฒนธรรมของเอเชียในการนำเอาวัสดุธรรมชาติที่ใช้ในงานหัตถกรรมเข้ามาผลิตเป็นเครื่องเรือนรูปแบบต่างๆ สิ่งนี้เป็นเครื่องยืนยันแนวคิดในการหลอมรวมวัฒนธรรมผสมผสานในเรื่องของการทดลองใช้วัสดุที่มีรากมาจากการพัฒนาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกับการเอาภูมิปัญญาดั้งเดิมของมนุษย์ในการสร้างสิ่งอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันมาประยุกต์ใช้เข้าด้วยกันตามความต้องการทางความงามและตอบสนองประโยชน์ใช้สอยตลอดจนไปสู่ความต้องการของตลาดที่นำวัสดุธรรมชาติจำพวกไม้ไผ่ หวาย ผักตบชวา เป็นส่วนประกอบโครงสร้างจำพวกเครื่องจักสานในงานเครื่องเรือน ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน ในกระแสที่ทุกสิ่งทุกอย่างเริ่มกลับมาองหาความใกล้ชิดธรรมชาติมากขึ้นหลังจากการทำลายทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในยุคอุตสาหกรรมเพื่อตอบสนองสังคมแบบทุนนิยมมาหลายทศวรรษจนโลกอยู่ในขั้นวิกฤตเช่นปัจจุบัน จนทำให้มนุษย์หันกลับมาเห็นความสำคัญของธรรมชาติตามวิถีดั้งเดิมมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทางด้าน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และทางด้านการสร้างสรรค์ต่างๆ เช่น ศิลปกรรม สถาปัตยกรรม การออกแบบสาขาต่างๆ ฯลฯ ที่จะต้องคำนึงถึงความสำคัญของแนวคิดในการอนุรักษ์และสร้างสรรค์ให้มีผลกระทบต่อธรรมชาติน้อยที่สุด ความเป็นตะวันออกนั้น มีรากฐานจากวัฒนธรรมจีน อินเดีย และอาหรับ จากปรัชญาความเชื่อมั่นศรัทธาในลัทธิ ศาสนา และศาสดา ซึ่งพบเห็นได้แพร่หลายทั่วไปในงานศิลปะและการออกแบบบนพื้นที่ต่างๆ ในเอเชีย เช่น ขงจื๊อ เต๋า พุทธ ฮินดู มุสลิม เป็นต้นนักออกแบบเครื่องเรือนไทยก็รับเอาแนวคิดทางภูมิปัญญาในเรื่องวัสดุและการแนวคิดในการใกล้ชิดธรรมชาติมาสร้างสรรค์เป็นผลงานออกแบบแนวทางนี้จำนวนหนึ่งนอกเหนือจากงานออกแบบในรูปแบบสมัยใหม่ที่ใช้วัสดุและเทคโนโลยีทางวิทยาศาสตร์เข้ามาเป็นส่วนประกอบหลัก เอกชาติ จันอุไรรัตน์ กล่าวถึงความเคลื่อนไหวในวงการนักออกแบบไทยไว้ว่า

นักออกแบบผลิตภัณฑ์ของไทยในอดีต ส่วนใหญ่มักเติบโตจากเหล่าบรรดาช่างตามโรงงานและผลิตตามแบบที่สั่งจากนอก ก่อนที่สถาบันการศึกษาจะเริ่มผลิตนักออกแบบเข้าสู่ตลาด โดยแรกเริ่มนั้นเป็นลักษณะของการพัฒนารูปแบบและพลิกแพลงแต่งเติมจากรูปแบบของตะวันตก จนเริ่มมีความหลากหลายมากขึ้น โดยในบรรดาผลิตภัณฑ์สินค้าส่งออกของไทยถือกำเนิดมาจากแหล่งโรงงานดั้งเดิมที่มีจำนวนไม่มากนัก ส่วนใหญ่จะเป็นอุตสาหกรรมไม้สัก ไม้อัด ไม้ยาง จากองค์การอุตสาหกรรมป่าไม้ของไทยที่ให้การสนับสนุน พร้อมๆ ไปด้วยช่วงเวลาการบ่มเพาะจากสถาบันการศึกษาต่างๆ ที่เริ่มจากนักออกแบบสมัครเล่นและเริ่มมีเวทีประกวดขึ้นหลายเวทีจากภาครัฐและเอกชนให้ประลองความสามารถ จนกระทั่งเชี่ยวชาญและเริ่มแยกตัวไปออกแบบเป็นของตัวเอง โดยเริ่มออกงานแสดงสินค้าขนาดเล็กในประเทศ เป็นงาน

ออกแบบของตัวเอง หรือไม่ก็รับออกแบบอิสระให้กับบริษัทและโรงงานส่งออกผลิตภัณฑ์ จากการสั่งสมประสบการณ์ในประเทศมายาวนานจนกระทั่งเวทีโลกเปิดกว้าง ทำให้นักออกแบบมือสมัครเล่นเหล่านี้มีความชำนาญและมีไอเดียใหม่ๆ ประกอบกับการสนับสนุนการส่งเสริมด้านการออกแบบของกรมส่งเสริมการส่งออกที่จัดหานักออกแบบชาวต่างชาติมาเปิดฝึกรอบรมให้ความรู้โดยการบรรยายและอบรมเชิงปฏิบัติการร่วมกับนักออกแบบผลิตภัณฑ์มืออาชีพและครูบาอาจารย์จากสถาบันต่างๆ ที่สอนเกี่ยวกับสาขาอาชีพนี้ในมหาวิทยาลัย เช่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยและมหาวิทยาลัยศิลปากร ฯลฯ ทำให้ดีกรีของความเป็นนักออกแบบเริ่มขยายวงเปลี่ยนแปลง (เอกชาติ จันอุไรรัตน์. 2553: 31)

นอกจากนี้ยังมีนักออกแบบที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันออกแบบต่างประเทศจำนวนหนึ่งเข้ามาเริ่มสร้างสรรค์รูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ในแบบสากลภายใต้มีอาชีพนักออกแบบไทยรุ่นใหม่เกิดขึ้นอีกจำนวนหนึ่ง และนักออกแบบเหล่านี้ได้ทดสอบความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตผลงานของตนเองเพื่อยกระดับให้ทัดเทียมกับชาวตะวันตก โดยนำผลงานทั้งที่ได้รับรางวัลและที่ไม่ได้ส่งประกวดเข้าสู่กระบวนการตลาดแสดงสินค้าส่งออก ซึ่งนับว่าเป็นปรากฏการณ์ใหม่ของผลิตภัณฑ์ไทยที่ออกสู่สายตาชาวโลก โดยงานแสดงสินค้าส่งออกของไทยที่ได้รับการยอมรับเช่น งาน BIG&BIH และ TIFF นอกจากนี้ยังมีนักออกแบบอิสระเข้าร่วมส่งผลงานในงานแสดงสินค้าชื่อดังต่างประเทศอีกเช่น Mason & Object ประเทศฝรั่งเศส มิลานแฟร์ ที่อิตาลี และอีกหลายแห่ง ซึ่งในตลาดสินค้าเหล่านี้ผลิตภัณฑ์เครื่องเรือนประเภทเก้าอี้ เป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างชื่อเสียงให้นักออกแบบไทยจนได้รับการยอมรับจากชาวต่างชาติถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของทั้งนักออกแบบและผลงานในปัจจุบัน

ในแวดวงนักออกแบบเก้าอี้ของไทยเช่นเดียวกัน ความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกตั้งแต่ยุคหลังสมัยใหม่ทั้งในเรื่องของรับรู้ข้อมูลข่าวสารอันรวดเร็วจากทุกมุมโลก และเทคโนโลยีที่ทันสมัยในเรื่องของการผลิตจนถึงกระแสความนิยมที่โยกหาอดีตและกลิ่นไอของธรรมชาติในวัฒนธรรมแบบเอเชียที่ต้องการผสมผสานรูปแบบผลงานออกแบบให้มีความร่วมสมัยและความเป็นสากลเป็นที่ยอมรับของตลาดทั่วโลก ย่อมส่งผลต่อความคิดของนักออกแบบเก้าอี้ไทยในปัจจุบันอีกทั้งการตอบรับกับนโยบายของรัฐในเรื่องของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ซึ่งใช้ผลงานสร้างสรรค์โดยนักออกแบบเป็นกลไกขับเคลื่อนและแข่งขันทางด้านธุรกิจกับต่างประเทศ ทำให้ความหลากหลายของรูปแบบเก้าอี้มีมากขึ้น ซึ่งนอกเหนือจากความสำคัญของหน้าที่ใช้สอยในการนั่งแล้ว ระบุลักษณะการออกแบบที่มีความสวยงามทางศิลปะ วัสดุที่ใช้ประกอบสร้าง กระบวนการผลิตที่เป็นรูปแบบอุตสาหกรรม หรืองานหัตถกรรมซึ่งสะท้อนถึงสังคมและวัฒนธรรม มีความสำคัญต่อความรู้สึกและการเลือกซื้อของผู้บริโภคทั้งสิ้น

จากเหตุผลและความสำคัญดังที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบ “เก้าอี้” ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย เพื่อทราบถึงแนวความคิดในการออกแบบและรูปแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย และบริบททางศิลปวัฒนธรรมมีผลต่องานออกแบบของนักออกแบบไทยหรือไม่ อย่างไร รวมทั้งปัจจัยอื่นที่นำไปสู่ความสำเร็จในตัวผลงาน และความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวความคิด และ รูปแบบในการออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย
2. เพื่อศึกษาทัศนคติของนักออกแบบและนักวิชาการในบริบททางศิลปวัฒนธรรมที่มีผลต่องานออกแบบเก้าอี้ ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย ในครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงแนวความคิดในการออกแบบ และรูปแบบผลงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบ รวมทั้งบริบททางศิลปวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อแนวคิดหรือแรงบันดาลใจในการออกแบบ ที่ทำให้นักออกแบบไทยประสบความสำเร็จ ซึ่งเป็นแนวทางต่อการเรียนการสอนทางด้านการออกแบบในสถาบันการศึกษา รวมทั้งเป็นประโยชน์ต่อนักออกแบบเก้าอี้ของไทยรุ่นใหม่ ๆ ให้เห็นทิศทางการก้าวสู่เวทีการแข่งขันทางด้านการออกแบบ และการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเก้าอี้สู่เวทีนานาชาติ

ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย ผู้วิจัยได้แบ่งขอบเขตของการศึกษาดังนี้

ขอบเขตด้านประชากร

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักออกแบบเก้าอี้ของไทย จำนวน 10 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จากผู้ที่ได้รับการคัดเลือกเป็นนักออกแบบยอดเยี่ยมแห่งปี (Designer of the year) ตั้งแต่ปี 2550 - 2557 (Purposive Selection)

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาในครั้งนี้ แบ่งขอบเขตเนื้อหาที่ทำการศึกษา โดยเป็นการศึกษาแนวคิดและรูปแบบในการออกแบบเก้าอี้ จากนักออกแบบไทยร่วมสมัย จำนวน 10 คน และศึกษาทัศนะของนักออกแบบและนักวิชาการในบริบททางศิลปวัฒนธรรมที่มีผลต่องานออกแบบเก้าอี้ จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลและสังเกต การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเชิงลึก และศึกษาจากผลงานออกแบบเก้าอี้ โดยเลือกเฉพาะผลงานที่โดดเด่นและทำให้นักออกแบบเป็นที่รู้จัก เพื่อนำมาวิเคราะห์หาคำตอบตามวัตถุประสงค์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **แนวความคิดในการออกแบบ** หมายถึง ความคิดรวบยอดในการออกแบบเก้าอี้ ซึ่งได้ปรับสภาพส่วนหนึ่งจากแรงบันดาลใจ การเลียนแบบ ตัดทอน รูปร่างรูปทรง จากสิ่งที่ได้รับอิทธิพลทางความคิดมาสู่การออกแบบโดยรวมถึงกรรมวิธีการผลิตหรือสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ขึ้นมา เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ของนักออกแบบ
2. **รูปแบบเก้าอี้** หมายถึง ลักษณะของเก้าอี้ที่สามารถบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ทางความงามและประโยชน์ใช้สอย นอกเหนือจากประเภทต่างๆ ตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน เช่น รูปแบบที่แสดงถึงความงามในเรื่องของเส้น สาย ลีลา จังหวะ ด้วยวัสดุจากธรรมชาติ หรือ รูปแบบที่แสดงถึงความทันสมัย เรียบง่าย แสดงถึงความแวววาวด้วยวัสดุสังเคราะห์ เป็นต้น
3. **ร่วมสมัย** หมายถึง อิทธิพลทางความคิดจากในอดีตและปัจจุบันมาผสมผสานในการออกแบบ โดยมีความเป็นสากลหรือได้รับความนิยมเป็นที่ยอมรับในตัวของคุณลักษณะผลงาน และแนวคิดของนักออกแบบ
4. **ปัจจัยสู่ความสำเร็จ** หมายถึง องค์ประกอบด้านแนวคิดในการออกแบบ ด้านรูปแบบ ที่นำไปสู่ความสำเร็จในตัวผลงานการออกแบบ และความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่องปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ ของนักออกแบบไทยร่วมสมัยนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งแนวคิดและทฤษฎีการออกแบบไว้ดังนี้คือ

1. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเก้าอี้
 - 1.1 การออกแบบในยุคโบราณและยุคประวัติศาสตร์
 - 1.2 การออกแบบก่อนสมัยการปฏิวัติอุตสาหกรรม
 - 1.3 การออกแบบในช่วงการปฏิวัติอุตสาหกรรม
2. การออกแบบสมัยใหม่ (Modern Design)
 - 2.1 ความน้อย (Minimalist)
 - 2.2 ทฤษฎีรูปทรง (Theory of Form)
 - 2.3 ศิลปะและงานฝีมือ (Art and Crafts Movement)
 - 2.4 บาวเฮาส์ (Bauhaus Art)
 - 2.5 สแกนดิเนเวีย สไตล์ (Scandinavia style)
 - 2.6 กลุ่มหน้าที่นิยม (Functionalism)
 - 2.7 การออกแบบร่วมสมัย (Contemporary Design)
3. ประเภทและลักษณะของเก้าอี้
4. หลักการออกแบบเก้าอี้
 - 4.1 การออกแบบเก้าอี้รับประทานอาหาร
 - 4.2 การออกแบบเก้าอี้ที่นั่งทำงาน
 - 4.3 การออกแบบเก้าอี้นั่งพักผ่อน
 - 4.4 ข้อควรคำนึงในการออกแบบเก้าอี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเก้าอี้

การออกแบบ เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะอย่างหนึ่งของมนุษยชาติซึ่งมีประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการที่ควบคู่กันมากับมนุษย์โดยตลอด เป็นศาสตร์สาขาหนึ่งของศิลปะที่มนุษย์ทุกคนต้องรู้จักและสัมผัสกับผลงานการออกแบบอยู่ตลอดเวลาในชีวิตและประสบการณ์ประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นยุคสมัยใดก็ตามเพราะการออกแบบนั้นคือ ความเพียรพยายามของมนุษย์ในอันที่จะนำเอาทรัพยากรต่างๆ ในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมาดัดแปลงขึ้น เพื่อเป็นสิ่งที่จะเอื้ออำนวยความ

สะดวกสบายและเกิดคุณประโยชน์ เกิดคุณค่าต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์สนองต้นหาความอยาก (Needs) ของมนุษย์ในที่สุด

เก้าอี้ ถือว่าเป็นเครื่องเรือนชนิดหนึ่งที่มีประวัติความเป็นมายาวนาน ซึ่งการทำความเข้าใจกับวิวัฒนาการของการออกแบบที่ผ่านมาในอดีตจึงมีความสำคัญในการที่จะเป็นฐานความรู้ เพื่อนำไปสู่แนวคิดในงานออกแบบร่วมสมัยได้ในที่สุดวิวัฒนาการของการออกแบบเก้าอี้และเครื่องเรือนชนิดต่างๆ สามารถแบ่งยุคสมัยของการออกแบบได้กว้างๆ ดังนี้ (สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ. 2551: 3-5)

1.1 การออกแบบในยุคโบราณและยุคประวัติศาสตร์

เริ่มมีปรากฏตั้งแต่มนุษย์รู้จักดัดแปลงเครื่องใช้ไม้สอยเพื่อใช้ประกอบการดำรงชีพ เช่น เครื่องมือล่าสัตว์ เครื่องมือหาอาหาร เช่น ขวานหิน ถ้วยชาม อาวุธ ต่างๆ การดัดแปลงธรรมชาติเพื่อการอยู่อาศัยจากต้นไม้เข้าไปอยู่ในถ้ำ หรือการสร้างบ้านอยู่เป็นกลุ่มๆ เป็นต้น โดยมีหลักฐานปรากฏ ตั้งแต่ประมาณ 10,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช คือ มนุษย์โครม็องยอง เป็นมนุษย์ที่รู้จักถักทอ ประสพการณ์จากธรรมชาติ และรู้จักดัดแปลงการดำรงชีวิตของตนเองอีกด้วย การสร้างเครื่องใช้ไม้สอยขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ชีวิต รู้จักการสร้างเครื่องมือง่ายๆ เบื้องต้นจากวัสดุในธรรมชาติ เช่น หิน กระดูก ไม้ และอื่นๆ ที่อยู่รอบกาย สิ่งนี้เองจึงเป็นสัญลักษณ์แรกที่ยืนยันเป็นหลักฐานว่ามนุษย์เริ่มรู้จักการทำงานด้านการออกแบบ การออกแบบจึงเริ่มมีวิวัฒนาการตั้งแต่นั้นมา

ความเชื่อและวิถีชีวิตของคนโบราณ จึงมีอิทธิพลและได้รับการพัฒนาในสมัยต่อมา โดยเฉพาะในสมัยอียิปต์โบราณ ยิ่งเห็นได้ชัดว่า การออกแบบมีลักษณะตามความเชื่อที่เกี่ยวกับชีวิตในโลกนี้และโลกหน้า ดังจะเห็นได้จากการพัฒนาการออกแบบสุสานของฟาโรห์ หรือที่เรียกว่า พีระมิด ซึ่งพัฒนามาจากสุสานแบบขั้นบันไดสู่การสร้างเป็นรูปเหลี่ยมพีระมิดกลางแจ้ง และการเจาะหน้าผา ในที่สุด จะเห็นได้ว่าการออกแบบมีลักษณะใหญ่โต มีความคงทนซึ่งแสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการในรูปแบบต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์กับสภาพของสังคมในแต่ละยุคสมัยมากขึ้นตามลำดับ ดังนั้น ลักษณะของการออกแบบในสมัยต่อมาในยุคประวัติศาสตร์ จึงขยายสาขาเพื่อสนองความต้องการของสังคมที่กว้างออกไป งานออกแบบจึงเป็นงานที่แฝงอยู่ตามงานช่างต่างๆ ไป เช่น งานทางด้านช่างหัตถกรรม และงานทางด้านช่างศิลป์ งานออกแบบทางหัตถกรรม หรือออกแบบประยุกต์ ซึ่งเป็นงานออกแบบประเภทแรกที่ชัดในช่วงสมัยของอียิปต์ แอสซีเรีย เปอร์เซีย และไมน่อน จึงเป็นไปเพื่อสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เป็นของใช้ต่างๆ เช่น เครื่องใช้ในครัวเรือน เสื้อผ้า การถักทอ เครื่องมือ และอาวุธเสียเป็นส่วนใหญ่

ในสมัยต่อมาคือ กรีกและโรมัน ซึ่งถือว่าเป็นยุครูปแบบตัวอย่างของศิลปกรรมทั้งปวง การออกแบบจึงมีการเอาศิลปะเข้ามาเกี่ยวข้องโดยตรง ด้วยการแสดงออกให้เห็นถึงความงาม ความน่าใช้

คือการเพิ่มสุนทรีย์ในการมองเข้าไปในผลงานออกแบบมากขึ้น การออกแบบในช่วงสมัยนี้จึงมีลักษณะตกแต่งมากขึ้น มีการคำนึงถึงผลสำเร็จของงาน หน้าที่ใช้สอย และความงามมากขึ้น ด้วยความเจริญงอกงามทางอารยธรรมของกรีกและโรมันนี้เอง จึงทำให้เกิดมีนักออกแบบขึ้น 2 จำพวกด้วยกัน คือ

1.1.1 ช่างหัตถกรรมระดับชาวบ้าน (Craftsman & Designer) เป็นช่างออกแบบที่ทำหน้าที่ออกแบบต่างๆ ไป สำหรับชาวบ้านและชนชั้นกลาง

1.1.2 นักออกแบบที่เป็นศิลปิน (Artist & Designer) เป็นศิลปินที่ทำหน้าที่ออกแบบงานศิลปะต่างๆ ในราชสำนัก และออกแบบศิลปกรรมการก่อสร้าง การตกแต่งอาคารสถานที่และสิ่งก่อสร้างต่างๆ ทั้งสาธารณะและพระราชวัง นักออกแบบที่เป็นศิลปินกลุ่มนี้ได้รับการอุปถัมภ์จากราชสำนักหรือเจ้านายตระกูลใหญ่ๆ เป็นหลัก

จากการจำแนกนักออกแบบออกเป็น 2 จำพวกนี้ เพื่อชี้ให้เห็นว่า ศิลปินและนักออกแบบเริ่มมาเกี่ยวข้องกันอย่างจริงจัง ชนิดที่ว่าเป็นคนเดียวกัน แต่มีคุณสมบัติ 2 อย่างในขณะเดียวกัน เพียงแต่ว่าจะพึงเอาลักษณะใดออกใช้งานและงานนั้นมีวัตถุประสงค์ไปในทางใด เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ หรือศิลปะเพื่อใช้สอยเท่านั้นเอง ดังนั้น ศิลปินจึงต้องกลายเป็นช่าง (Craftsman) ไปโดยอัตโนมัติ

การที่ศิลปะหรือศิลปินเข้ามาเกี่ยวข้องกับการสร้างงานด้านใช้สอยนี้เอง การออกแบบในสมัยคลาสสิก (กรีก, โรมัน) จึงมีลักษณะการตกแต่งมากขึ้น ทำให้ผลงานออกแบบเพื่อการใช้สอย มีคุณค่าเพิ่มขึ้นเป็น 2 ทาง คือ มีคุณค่าทางศิลปะ และคุณค่าทางการใช้สอย และนับว่าเป็นจุดเริ่มต้นแห่งการสร้างสรรค์ผลงานในแนวที่กว้างขวางขึ้น ค้นพบความก้าวหน้าทางวิทยาการต่างๆ มากขึ้นในสมัยต่อมา

1.2 การออกแบบก่อนสมัยการปฏิวัติอุตสาหกรรม

ผลจากการนับถือในความเชื่อและสิ่งลึกลับต่างๆ ของมนุษย์ในแต่ละยุคสมัยต่างๆ ตั้งแต่โบราณ จนปรากฏเป็นศาสนา จึงเป็นสิ่งที่มียุทธพลต่อมนุษย์ทางด้านพฤติกรรมในทุกๆ ด้าน และศาสนาที่มีอิทธิพลต่อการศิลปกรรมมากที่สุดก็คือ คริสต์ศาสนา ผลที่ปรากฏเป็นหลักฐานชัดเจนว่า ศิลปกรรมถูกสร้างขึ้นเพื่อรับใช้ศาสนาก็คือ รูปแบบศิลปกรรมในสมัย Byzantine Romanesque และ Gothic หรือที่เรียกว่า ยุคกลาง (The Middle Ages) การออกแบบและศิลปกรรมในช่วงรับใช้ศาสนา นี้จึงมีข้อกำหนดและขีดจำกัดมากมายภายใต้คณะผู้ปกครอง ศาสนาจึงทำให้วงการศิลปกรรมทุกแขนง ชบเซาลง เป็นยุคมืดของวิทยาการทุกแขนง (The- Dark Ages) แต่ผลจากการรับใช้ศาสนานี้ก็ทำให้เกิดรูปแบบ (Style) ทางศิลปกรรมขึ้นเฉพาะนั่นคือ Gothic Style เหตุนี้ จึงทำให้การออกแบบเป็นไปในแนวทางเดียวกับผลงานด้านศิลปะเฉพาะด้วย เพื่อเป็นการตกแต่งศาสนสถานให้มีความกลมกลืนกัน

ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ งานหัตถกรรม งานเครื่องปั้นดินเผา เครื่องประดับ ตกแต่งต่างๆ และที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในยุคนี้คือ งานออกแบบทางด้านประดับกระจก (Stained-Glass) และงาน (Mosaic) อื่นๆ ตลอดจนการออกแบบลวดลายตกแต่ง (Ornament) ต่างๆ ด้วย

ในสมัยต่อมา เป็นยุคของการเริ่มต้นเข้าสู่โลกสมัยใหม่ (The Modern World) คือ เริ่มตั้งแต่ สมัยฟื้นฟูศิลปกรรม (Renaissance) ในศตวรรษที่ 15 ที่รื้อฟื้นเอาศิลปกรรมของกรีกและโรมันมาพัฒนาต่อ เป็นจุดเริ่มต้นแห่งความอิสระที่นำไปสู่การสร้างสรรค์และการคิดค้นศิลปะและวิทยาการต่างๆ กว้างขวางขึ้น นักออกแบบและศิลปินจึงเริ่มมีอิสระและแยกตัวออกจากศาสนา หรือผู้มีอำนาจอุปถัมภ์หันมาสร้างผลงานเฉพาะด้านที่สนใจได้มากขึ้น โดยเฉพาะศิลปินหรือนักออกแบบที่รู้จักกันดี คือ ไมเคิลแองเจโล และ ลีโอนาโด ดา วินชี ซึ่งเป็นอัจฉริยะศิลปินที่มีความรู้และความสามารถหลายด้าน และยังมีความรู้ด้านวิศวกรรม การแพทย์ เครื่องจักรกลและพลังงานต่างๆ จากการค้นคว้าต่างๆ ที่เปิดกว้างนี้เอง จึงทำให้วงการออกแบบในสมัยต่อมาเกิดการเปลี่ยนแปลงไปมาก อันมีสาเหตุมาจาก

1. เป็นการเปลี่ยนแปลงจากการลอกเลียนแบบ สู่การสร้างสรรค์ขึ้นใหม่
2. เป็นช่วงการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้เกี่ยวกับมนุษย์ สู่การเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์

จากสาเหตุการเปลี่ยนแปลงนี้ จึงทำให้ศิลปินหรือช่าง (Artist/Craftsman) หันมาทำงานออกแบบประยุกต์ (Applied Design) มากขึ้น เป็นช่วงของการเริ่มต้นแห่งการทำงานระหว่างศิลปะเพื่อศิลปะ และศิลปะเพื่อการใช้สอย ออกไปตามวัตถุประสงค์และจากการคิดค้นและการประดิษฐ์เครื่องจักรกลต่างๆ ที่มากขึ้น การหาวัตถุดิบก็เพิ่มขึ้นตามระบบการค้า การผลิตในวงการอุตสาหกรรมสามารถเพิ่มผลผลิตมากขึ้นและแพร่หลายไปในทุกส่วนของโลกตะวันตกอย่างกว้างขวาง จนกระทั่งเป็นสาเหตุให้มีการปฏิวัติอุตสาหกรรมขึ้นครั้งใหญ่ในสมัยต่อมา

1.3 การออกแบบในช่วงการปฏิวัติอุตสาหกรรม

สมัยของการปฏิวัติอุตสาหกรรมนั้น เริ่มมาตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 17 เป็นต้นมา มีการคิดค้นเครื่องมือ เครื่องจักรกล และความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ มากมาย โดยเฉพาะทางวิทยาศาสตร์ซึ่งทำให้เกิดความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีต่างๆ ที่อำนวยความสะดวกแก่ระบบอุตสาหกรรมเป็นอันมาก ได้แก่ การคิดค้นเครื่องทอผ้า เครื่องจักรไอน้ำ ระบบการสื่อสาร การคมนาคม หรือพลังงานต่างๆ ฯลฯ ดังนั้นการทำงานระหว่างศิลปะวิจิตรศิลป์ กับประยุกต์ศิลป์ จึงมีลักษณะการแยกออกจากกันเห็นได้ชัดในช่วงสมัยของการปฏิวัติอุตสาหกรรมนี้ และสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

ตลอดเวลาระหว่างศตวรรษที่ 17-18 นี้เอง นักออกแบบได้หันมานิยมเครื่องจักรกลมาช่วยในการออกแบบเป็นส่วนใหญ่ ทั้งนี้เพราะ

1. ความต้องการในการผลิตมีมาก ตามจำนวนประชากรที่เพิ่มขึ้น ดังนั้น การสร้างผลงานด้วยมือไม่สามารถสนอง ความต้องการได้เพียงพอ

2. การเปลี่ยนแปลงความคิดและทัศนคติของประชาชน ผู้ใช้ผลิตผลของการออกแบบนั้นๆ เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม หันมานิยมผลงานการออกแบบในลักษณะง่าย งาม สะดวก และประหยัด เหมาะกับสภาพเศรษฐกิจและหน้าที่ใช้สอยจริงๆ

3. ความเจริญในเทคโนโลยีด้านเครื่องจักร และความสามารถดัดแปลงเครื่องจักรกลของมนุษย์เพื่อการใช้งานด้านการออกแบบมีมากขึ้น มีการค้นคว้าทดสอบและวิจัยผลงานออกแบบตามวิธีทางวิทยาศาสตร์มากขึ้น ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มผลผลิตให้เพียงพอต่อความต้องการที่เพิ่มขึ้นในสังคม

4. การสร้างผลงานทางการออกแบบ มุ่งเน้นที่จะสนองความต้องการทั่วๆ ไปเป็นหลัก มากกว่าสนองสังคมชั้นสูงและศาสนา ดังเช่นที่เคยเป็นมาในอดีต

5. ความก้าวหน้าทางด้านวัสดุมีมากขึ้น เช่น วัสดุสังเคราะห์ หรือการค้นพบวัสดุใหม่ๆ จากการดัดแปลงหรือได้จากธรรมชาติเพื่อนำมาใช้กับระบบการผลิต และในขณะเดียวกันก็ต้องการนักออกแบบเพื่อพัฒนาวัสดุเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ ขึ้นมาด้วย

จากการที่นักออกแบบส่วนหนึ่งหันมานิยมใช้เครื่องจักรช่วยในการทำงานนี้เอง จึงทำให้เกิดผลิตผลออกมามีลักษณะคล้ายๆ กัน ทำให้มีผลกระทบต่อการออกแบบเป็นอย่างมาก ด้วยเหตุนี้เอง จึงเกิดความเคลื่อนไหวในหมู่ศิลปินและช่าง รวมตัวกันขึ้นเพื่อรักษาสมดุลระหว่างการสร้างงานด้วยเครื่องมือ (Hand- Tools) และเครื่องจักร (Machine) จึงมีการจัดรวมช่างฝีมือขึ้นเป็นสมาคมและโรงเรียนต่างๆ ในยุโรปและอเมริกาจากความเคลื่อนไหวและรวมตัวกันขึ้นนี้ จึงนับเป็นการเริ่มต้นเกี่ยวกับการออกแบบสมัยใหม่ที่เป็นพื้นฐานและวิวัฒนาการมาจนถึงปัจจุบัน

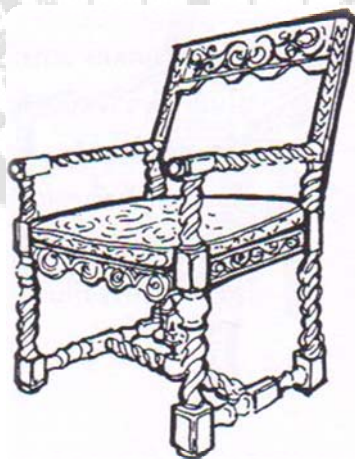
อุดมศักดิ์ สาริบุตร (2550: 8-16) นำเสนอรูปแบบของเก้าอี้ในสมัยที่ตรงกับช่วงปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรป เช่น ประเทศฝรั่งเศส อังกฤษ สเปน และ โปรตุเกสดังภาพประกอบต่อไปนี้

ตัวอย่างรูปแบบเก้าอี้ในประเทศฝรั่งเศส



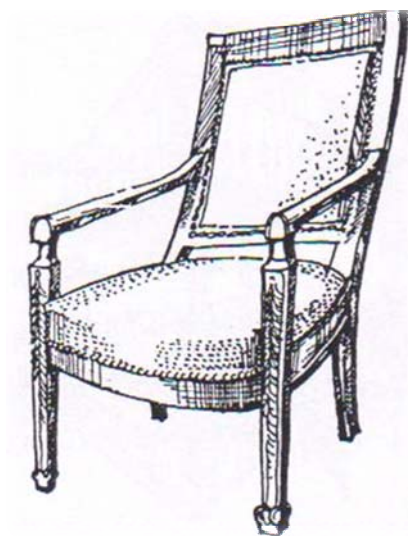
ภาพประกอบ 1 เก้าอี้ของยุคต้นๆ ของหลุยส์ที่ 4 ครองราชย์ เก้าอี้ทำวแกนประดับประดาตกแต่ง
แกะสลักแขนอย่างอ่อนช้อย เป็นลักษณะของใบ Acanthus

ที่มา: อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). ออกแบบเฟอร์นิเจอร์. หน้า 8.



ภาพประกอบ 2 เก้าอี้ที่ได้รับอิทธิพลมาจากยุคแรกที่มีการแกะสลัก เก้าอี้ทำวแกน ด้วยการเปิดด้าน
หลังของพนักพิงแต่ผลิตในยุคของหลุยส์ที่ 8 ที่นั่งเป็นรูปสี่เหลี่ยมเบาะนุ่ม

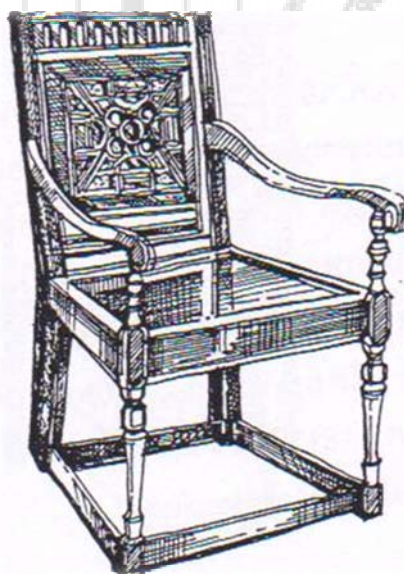
ที่มา: อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). ออกแบบเฟอร์นิเจอร์. หน้า 8.



ภาพประกอบ 3 เก้าอี้เท้าแขนไม้มะฮอกกานี จาก The Pala is des Tuikries เป็นขุนนางที่สำคัญของฝรั่งเศส ได้ปรากฏในปี ค.ศ.1800

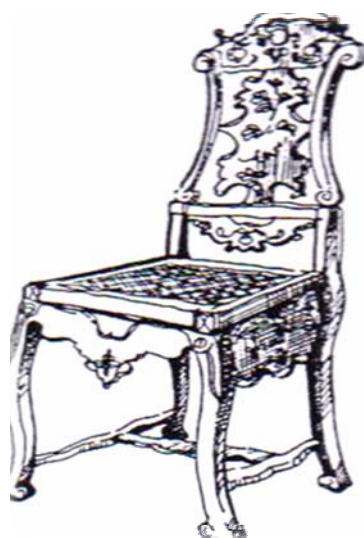
ที่มา: อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). ออกแบบเฟอร์นิเจอร์. หน้า 9.

ตัวอย่างรูปแบบเก้าอี้ในประเทศอังกฤษ



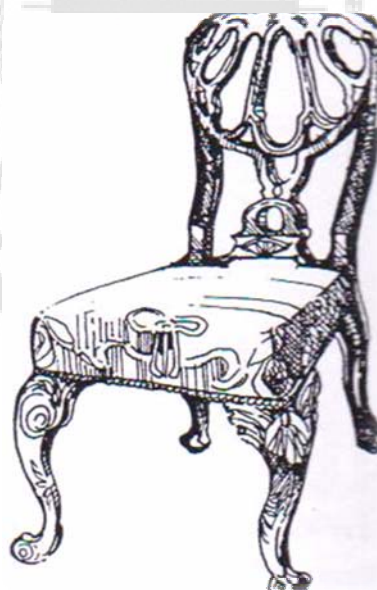
ภาพประกอบ 4 เก้าอี้ที่ใช้ข้อต่อได้ประสบความสำเร็จในปีค.ศ.1600 คุณลักษณะน้ำหนักเบาทั้งด้านใต้ที่นั่งและแขน

ที่มา: อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). ออกแบบเฟอร์นิเจอร์. หน้า 9.



ภาพประกอบ 5 เก้าอี้ที่ตกแต่งด้วยการปิดทอง Chinoiserie ในปี ค.ศ 1680 นี้ คือ หนึ่งในเก้าอี้ 7 ตัว ที่เหมือนกัน ถูกสร้างเพื่อ Slizabeth และ Countess of Dysart

ที่มา: อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). ออกแบบเฟอร์นิเจอร์. หน้า 9.



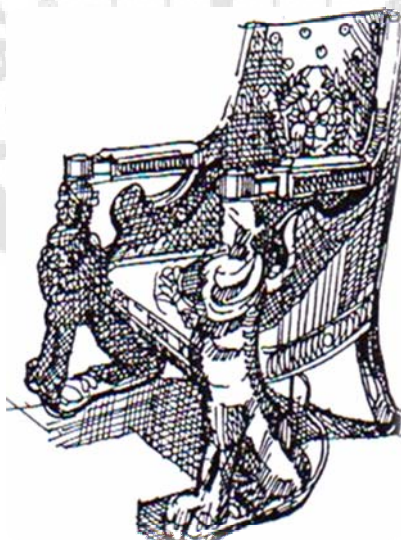
ภาพประกอบ 6 เก้าอี้ไม้ข้อแกะสลักในปี ค.ศ.1745 ส่วนหลังถูกแยกเป็น 6 ส่วน ส่วนแรกฐานใช้ไม้ข้อเหยียดตรง จากนั้นแต่งผิวด้วยไม้ข้อ และประยุกต์การแกะสลักรายละเอียดผ้าคลุมเบาะนั่ง ออกแบบโดย De la Cour's Desingns

ที่มา: อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). ออกแบบเฟอร์นิเจอร์. หน้า 9.



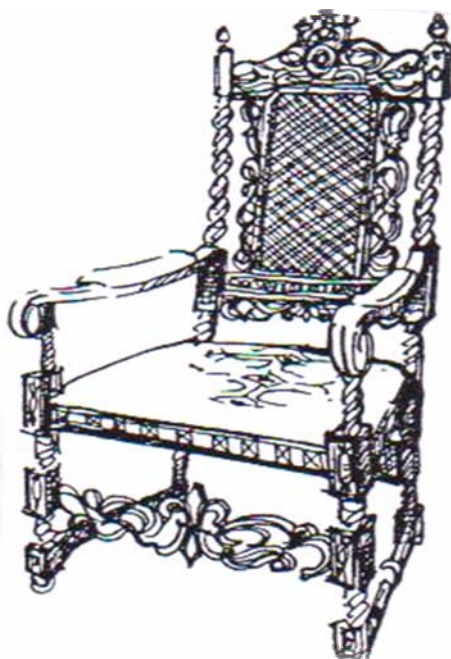
ภาพประกอบ 7 เก้าอี้แขนรองรับลักษณะปลาโลมาและขาเป็นรูปหอยทะเล และส่วนที่มีชื่อเสียงถูก
สร้างโดย William Collins ในปี ค.ศ.1813

ที่มา: อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). ออกแบบเฟอร์นิเจอร์. หน้า 10.



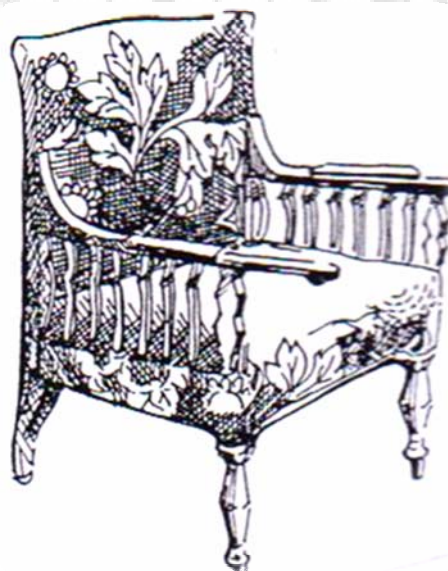
ภาพประกอบ 8 เก้าอี้เท้าแขน ถูกสร้างประมาณปี ค.ศ.1815 เมื่อการเสด็จเยือนเจ้าชาย Rehent
ที่ปราสาท Walmer เป็นงานที่หรูหรา

ที่มา: อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). ออกแบบเฟอร์นิเจอร์. หน้า 10.



ภาพประกอบ 9 'Elizabethan' การแกะสลักเก้าอี้ทำแขนไม้โอ๊กในปี ค.ศ.1855

ที่มา: อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). ออกแบบเฟอร์นิเจอร์. หน้า 11.



ภาพประกอบ 10 'Saville' เก้าอี้นั่งสบาย ซึ่งครอบคลุมในต้นแบบ 'Cherwell' ถูกส่งจาก Morris and Co. ในปี ค.ศ. 1890

ที่มา: อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). ออกแบบเฟอร์นิเจอร์. หน้า 11.

ตัวอย่างรูปแบบเก้าอี้ในประเทศสเปนและโปรตุเกส



ภาพประกอบ 11 เก้าอี้ไม้มะฮอกกานีสเปน เป็นแบบสไตล์ 'Fernandins' ซึ่งเป็นส่วนเชื่อมระหว่างยุคนีโอต้นๆ และต่อเนืองสไตล์ 'Isabellino'

ที่มา: อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). ออกแบบเฟอร์นิเจอร์. หน้า 12.



ภาพประกอบที่ 12 เก้าอี้นั่งสบายสลักหุหระและปิดทองมีที่รองเท้า ตามรูปแบบสเปนตอนต้นได้แรงดลใจทั้งหมดจากยุคกลาง

ที่มา: อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). ออกแบบเฟอร์นิเจอร์. หน้า 12.

การออกแบบเก้าอี้ลักษณะต่างๆ ในช่วงสมัยปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรป เห็นได้ว่ามีทั้งรูปแบบที่ถูกออกแบบมาเพื่อตอบสนองความต้องการของชนชั้นสูงเป็นส่วนมาก มีความหรูหราแกะสลักตกแต่งประดับประดาวิจิตรตามยุคสมัยที่มีความนิยมทางความงามแบบนั้น และมีทั้งรูปแบบที่เรียบง่าย มีความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความงามที่แปลกใหม่แต่ในขณะเดียวกัน ต้องนั่งสบายด้วยแม้เป็นช่วงเริ่มต้นของเทคโนโลยี แต่การผลิตในระดับโรงงานอุตสาหกรรมจำนวนมากยังมีไม่แพร่หลายนักการพิจารณาในเรื่องการออกแบบเก้าอี้ในอดีตและปัจจุบันซึ่งมีความแตกต่างกันตามยุคสมัยและบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจำเป็นที่จะต้องเข้าใจลักษณะที่สำคัญรวมทั้งพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงสู่แนวคิดในการออกแบบด้วย

วิรุณ ตั้งเจริญ (2531) อ้างถึงคำพูดของ เชอร์เมเยฟฟ์ (Chermayeff) ว่า การออกแบบอาจได้รับการพิจารณาเหมือนกับเครื่องมือในการจัดระบบ เป็นกระบวนการพัฒนาให้เกิดความปลอดภัยและผลลัพธ์ที่ดีและยังกล่าวถึงการออกแบบอีกว่า

1. การออกแบบจะต้องตอบสนองความจำเป็นของมนุษย์ การแสดงออกของงานออกแบบจะต้องสร้างให้ปรากฏได้หรือตรวจสอบได้
2. จะต้องมีความรู้พื้นฐานได้ เพื่อการตัดสินใจในคุณค่าของงานออกแบบ
3. การออกแบบเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการอยู่รอด หรือเป็นการวางแผนในเชิงทรัพยากร (Resource Planning)
4. การออกแบบที่มีคุณค่า สามารถสร้างให้เกิดการลงทุนทางด้านแรงงาน อุปกรณ์และจำนวนของงานออกแบบได้
5. การออกแบบที่ดี ช่วยประหยัดเวลาในการนำเสนอข้อมูลที่กระจ่างชัด และมีความเข้าใจต่อสิ่งที่เสนอ
6. ทำให้การผลิต การเตรียมงานง่ายและสะดวกสบายมากขึ้น การออกแบบช่วยให้การใช้เครื่องจักรกลเหมาะสม สอดคล้องกับมนุษย์ทางด้านกายภาพมากขึ้น (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2531: 10)

2. การออกแบบสมัยใหม่ (Modern Design)

การออกแบบสมัยใหม่ เริ่มมีวิวัฒนาการตั้งแต่ปี ค.ศ.1900 เป็นต้นมา เป็นผลจากการที่ต้องการรักษาสมดุลระหว่างความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีกับศิลปะและการออกแบบตกแต่ง ให้มีความผสมผสานกลมกลืนกันไปในทางที่เหมาะสม ด้วยการเสริมลวดลายเก่าในอดีต คือ รูปแบบของศิลปะแบบ Baroque และ Rococo เข้ามาด้วยลวดลายของเส้นโค้งที่ดัดแปลงและผสมผสานกับลวดลายในธรรมชาตินี้เอง จึงเกิดเป็นรูปแบบศิลปะใหม่ๆ คือ Art Nouveau จึงแพร่ขยายไปทั่วทั้งยุโรปและอเมริกา หลังจากนั้นมา ประมาณปลายปี ค.ศ. 1950 เป็นต้นมา ภาวะเศรษฐกิจของโลกตะวันตก

รุ่งเรืองขึ้นมาก ตลอดจนสินค้าที่ผลิตด้วยระบบอุตสาหกรรมเกิดขึ้นมากมาย การออกแบบ นักออกแบบ และสถาบันที่ให้การศึกษาด้านการออกแบบสาขาต่างๆ จึงเกิดขึ้นตามลำดับ ซึ่งอิตาลี นับเป็นชาติที่ประสบความสำเร็จในการออกแบบเป็นอย่างมาก ทำให้คำว่า “Design” เป็นที่รู้จัก และยอมรับกันอย่างแพร่หลายทั่วไปในเวลาต่อมาซึ่งนักออกแบบต่างได้แนวคิดและทฤษฎีทางการออกแบบที่ส่งผลต่อรูปแบบผลงานในยุคสมัยใหม่เป็นต้นมาตามกลุ่มและแนวทางความเชื่อ ดังตัวอย่างดังนี้

2.1 ความน้อย (Minimalist)

ลัทธิจุลนิยม หรือ ลัทธิมินิมอลลิสม์ คือศิลปะและความงามที่ว่าด้วย "ความน้อย" ที่เกิดจากการลดทอนปัจจัยต่างๆ ของรูปทรงจนเหลือแต่แก่นแท้หรือรูปทรงเรขาคณิตที่เรียบง่ายที่สุดเท่าที่จะทำได้ และทำให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่จะเหลือน้อยได้ ซึ่ง "ความน้อย" เป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งของศิลปะสมัยใหม่ที่นิยมในความเรียบง่าย บริสุทธิ์ ของทั้งรูปร่าง รูปทรง และความคิด มีอิทธิพลต่อศิลปะหลายแขนง มินิมอลลิสม์เป็นศิลปะกระแสหลักที่ครอบงำวงการศิลปะในอเมริกาช่วงปลายคริสต์ทศวรรษ 1960 ในปี 1965 ริชาร์ดโวลไฮม์ นักปรัชญาศิลปะชาวอังกฤษได้เรียกศิลปะชนิดนี้ว่า "มินิมอลอาร์ต" (Minimal Art) หลังจากนั้นก็ถูกใช้และแพร่หลายในวงการศิลปะรวมถึงวงการออกแบบโดย Mies Van der Rohe เป็นผู้ให้กำเนิดนิยาม "น้อยแต่มาก" (Less is More) กลายมาเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบสมัยใหม่ การอธิบายความเป็นมินิมอลอาร์ตอาศัยการวิเคราะห์จากสัญลักษณ์ที่มีลักษณะร่วมกัน คือ

1. กระบวนการลดทอน
2. เน้นแสดงแนวคิด
3. มีลักษณะเหนือจริง
4. เทคนิคการจัดวางรูปทรงที่ไม่สัมพันธ์ต่อเนื่องกัน
5. การใช้วัสดุใหม่ผ่านการผลิตจากอุตสาหกรรม
6. แสดงลักษณะดั้งเดิมของวัสดุ
7. กระบวนการผลิตทางอุตสาหกรรม

ลักษณะผลงานของมินิมอลลิสม์ จะให้ความรู้สึกถึงการผลิตจากเครื่องจักรอุตสาหกรรมมากกว่าเป็นงานที่ทำด้วยมือ ที่นอกเหนือจากความเรียบง่ายแล้วยังต้องมีความประณีตหมดจดด้วย เพราะงานลักษณะนี้นั้นเน้นที่การสร้างงานด้วยวัสดุแล้วปล่อยให้ธรรมชาติของวัสดุนั้นแสดงความงามของมันออกมา เช่น ความมันแวววาวในแบบแอสแตนเลส ความหยาบดิบของก้อนหิน หรือผิวที่หยาบกระด้างของวัสดุขึ้นนั้น ความเป็นมินิมอลลิสม์ในศาสตร์ศิลปะและการออกแบบมีความแตกต่างกันที่

มินิมอลลิสม์ในแบบศิลปกรรมเน้นที่การแสดงแนวคิดของศิลปินเป็นหลักโดยผ่านกระบวนการลดทอนปัจจัยต่างๆ และสิ่งเกินจำเป็นของรูปทรงจนเหลือแต่แก่นแท้ที่ต้องการ ส่วนความเป็นมินิมอลลิสม์ในด้านการออกแบบเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยและรูปลักษณ์ที่ดูสบายตา พร้อมทั้งการลดความซับซ้อนของกระบวนการผลิตและการนำไปใช้ (ดาเนียลมารีโซนา. 2552: 6-11)

มินิมอลลิสม์ มีต้นกำเนิดมาจากศิลปะแบบโมเดิร์นนิสต์ (Modernism) นักออกแบบโมเดิร์นนิสต์ใช้หลักการออกแบบด้วยการตัดทอนสิ่งเกินจริงทิ้งและเชื่อว่าวัตถุสิ่งของจะเป็นอย่างไรที่เป็นจริงเพื่อต่อต้านการออกแบบยุคเก่าที่เน้นความหรูหราฟุ้งา ความเหลื่อมล้ำทางด้านสังคม และด้านการเมือง ผลงานแนวลดทอนที่เรียกว่า "มินิมอลอาร์ต" ถูกยอมรับในทฤษฎีรูปทรง (Theory of Form) ที่เชื่อว่า ศิลปะคือรูปทรง นัยสำคัญและศิลปะที่ดีที่สุดคือ ศิลปะที่ลดทอนจนกลายเป็นรูปทรงพื้นฐานที่มีความเรียบง่ายที่สุดโดยเชื่อว่า "แนวคิดสำคัญกว่าการเล่าเรื่อง"



ภาพประกอบ 13 เก้าอี้รูปทรงของลูกบาศก์ หรือ Cubic designลดทอนให้เหลือน้อยที่สุด

ที่มา: <http://dodesignplanet.blogspot.com/2010/05/minimal-style.html>

2.2 ทฤษฎีรูปทรง (Theory of Form)

คือการแสดงออกที่ไม่ยึดติดกับเรื่องราว รูปทรง หรือเนื้อหาที่มีความเหมือนจริง มีการใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออกและนิยมใช้ในงานศิลปนามธรรม ไคลฟ์เบลล์ (Clive Bell) ได้อธิบายทฤษฎีนี้ว่า "ศิลปะคือรูปทรงที่เกิดจากการใช้รูปร่าง เส้น สี เป็นองค์ประกอบและไม่ยึดติดในรูปแบบเนื้อหาเหมือนจริง ด้วยการลดหรือตัดทอน รูปทรง (Form) มีความหมายกว้างมาก อาจเป็นได้ทั้งรูปร่าง เส้น สี หรืออะไรก็ได้ทั้งนั้นและรูปทรงยังสื่อความหมายสัญลักษณ์ทางสุนทรียศาสตร์ได้ด้วย นักคิดกลุ่มฟอร์มาลิสต์ (Formalist) เชื่อว่าความสวยงามของศิลปะอยู่ที่รูปทรง เพราะรูปทรงทำให้เกิดความ

สนใจ ถือว่ารูปทรงและความหมายมีความสำคัญต่อศิลปะด้วยกันทั้งคู่ คุณค่าของสุนทรียะของความคิดที่ว่า "ศิลปะคือรูปทรง" นั้นเกิดจากการสังเคราะห์ของรูปทรงกับความหมายนั่นเอง (รัชฎาภร ชัยเรืองรัตน์.2554: 73)



ภาพประกอบ 14 เก้าอี้สมัยใหม่ที่แสดงความงดงามของรูปทรง

ที่มา: <http://www.decorreport.com>

2.3 ศิลปะและงานฝีมือ (Art and Crafts Movement)

คือ รูปแบบงานศิลปะที่เกิดจากอิทธิพลของแนวคิดที่เชื่อในความเป็นศิลปะและงานฝีมือว่ามีคุณค่าเหนืองานที่ใช้เครื่องจักรผลิต แนวคิดนี้เริ่มต้นใน สหราชอาณาจักรโดย วิลเลียม มอร์ริส (William Morris 1834-96) ภายใต้ชื่อว่า "British Art and Crafts movement" เนื่องมาจากผลจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมที่แพร่หลายไปทั่วยุโรป ส่งผลให้ประชาชนส่วนใหญ่หันมานิยมใช้เครื่องอุปโภคบริโภคที่ผลิตจากโรงงานอุตสาหกรรมซึ่งผลิตขึ้นได้คราวละมากๆ และราคาไม่แพง เนื่องจากผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้ความสำคัญกับประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก จึงมีรูปแบบเหมือนกัน ขาดความงามและชีวิตจิตใจเช่นที่เคยมีในงานศิลปหัตถกรรมในอดีต แต่ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเหล่านี้กลับได้รับความนิยมจากผู้คนสมัยนั้น จนเป็นสาเหตุทำให้ช่างฝีมือลดจำนวนลงและคุณภาพของงานศิลปหัตถกรรมก็ถดถอยลงเรื่อยๆ จึงเกิดความพยายามที่จะรื้อฟื้นงานฝีมือและช่างฝีมือให้กลับมามีบทบาทอีกครั้งหนึ่ง กลุ่ม Art and Crafts ให้คุณค่าเรื่องจิตวิญญาณและคุณภาพของงานฝีมือ เช่น การทอ ย้อม การทำเครื่องเรือนด้วยมือ ผลงานเหล่านี้จะแสดงให้เห็นร่องรอยของงานที่เกิดจากฝีมือมนุษย์ เช่น ข้อต่อของเครื่องเรือนไม้ หรือรอยเคาะบนงานโลหะ แนวคิดของ วิลเลียม มอร์ริส ให้อิทธิพลต่อนักออกแบบ และศิลปินด้านประยุกต์ศิลป์ในยุโรป ทำให้เกิดกระบวนการออกแบบงานศิลปะตกแต่งแบบใหม่และงานสถาปัตยกรรมแนวใหม่ ศิลปินแทบทุกสาขาพยายามนำเส้นโค้งมาใช้กับงานออกแบบมากขึ้น และนำ

สิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ดอกไม้ ต้นไม้ และเถาไม้เลื้อย มาประยุกต์เป็นลวดลายต่างๆ โดยให้ความสำคัญกับเส้นโค้งในการจัดองค์ประกอบศิลป์ของเส้นแบบไม่สมดุล แนวคิดเหล่านี้ทำให้เกิดงานออกแบบแนวใหม่ที่ใช้เส้นโค้งและรูปทรงของธรรมชาติและกิ่งธรรมชาติ โดยศิลปินนำมาใช้กับงานออกแบบต่างๆ เช่น ปกหนังสือ เครื่องประดับ ลายเหล็กดัดซุ้มประตู เครื่องเรือน เป็นต้น ภายหลังผลงานกลุ่มนี้เผยแพร่ไปในยุโรปตะวันตกและสหรัฐอเมริกา และส่งอิทธิพลให้นักออกแบบรุ่นต่อมาทั้งด้านงานศิลปะและงานออกแบบ เช่น Art Nouveau และ Bauhaus ความเคลื่อนไหวทางศิลปหัตถกรรมนี้ก่อให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างงานศิลปหัตถกรรมสมัยใหม่ ที่แพร่ไปสู่สถาบันศิลปะ จนกลายเป็นการเกิดของอารยธรรมสมัยใหม่ (Modern Civilization) ต่อมาจนถึงปัจจุบัน (รัชฎากร ชัยเรืองรัตน์ .2554: 88-89)



ภาพประกอบ 15 เก้าอี้สมัย Art and Crafts Movement

ที่มา: <http://www.designshuffle.com/blog/style-guide-arts-crafts-style/>

2.4 บาวเฮาส์ (Bauhaus Art)

บาวเฮาส์ (Bauhaus Art) คือสถาบันสอนศิลปะหรือที่รู้จักกันโดยทั่วไปว่า The Bauhaus School of Art, craft, and design เปิดในปี 1919-1933 ที่ประเทศเยอรมนี ก่อตั้งโดยสถาปนิกชื่อ วอลเตอร์ โกรเปียส (Walter Gropius) สถาบันศิลปะบาวเฮาส์คือการเคลื่อนไหวทางด้านงานศิลปะและงานฝีมือ ที่ต้องการรื้อฟื้นคุณค่าเกี่ยวกับผลิตผลทางงานฝีมือขึ้นมาใหม่ โดยหวังว่าจะเป็นการปฏิวัติสถาบันการสอนศิลปะทั้งหลายด้วยการเน้นสนับสนุนให้มีการเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีต่างๆ และต้องการให้เป็นโรงเรียนศิลปะแบบสหศึกษาที่มีการสอนแบบผสมผสานทั้งทางด้านสถาปัตยกรรม ออกแบบตกแต่ง ออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบโฆษณา งานเซรามิก งานถักทอเส้นใยรวมไปถึงงานจิตรกรรม ประติมากรรม การละคร และงานศิลปะที่ต้องปฏิบัติจริงในสตูดิโอ เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ในศิลปะและเชิงช่างอย่างรอบด้านและต้องการให้มีความรู้เกี่ยวกับศิลปะโครงสร้าง หรือที่เรียกว่า

Construction Art จึงทำให้งานศิลปะในแขนงต่างๆ ที่นำมาสอนในสถาบันแห่งนี้อยู่ในกรอบของโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมทั้งสิ้น

สถาบันศิลปะเบาเฮาส์นั้นเป็นการรวมตัวกันระหว่าง The School of Arts เน้นการเรียนการสอนทางด้านศิลปะตามชนบทประเพณีถือเป็นสถาบันวิชาการทางศิลปะ การเรียนการสอนจึงเป็นการสอนที่ผสมผสานระหว่างศิลปินซึ่งมีความสามารถทางด้านรูปทรง (Master of form) ให้กลับมาสนใจในด้านการฝีมือของเดียวกันก็ให้ศิลปินที่มีความสามารถในทางฝีมือ (Shop Master) ให้กลับมาสนใจในเรื่องการสร้างความคิดเด่นของรูปทรงให้เกิดขึ้นกับผลงาน ความแตกต่างของเบาเฮาส์กับสถาบันสอนศิลปะอื่นๆ คือ สถาบันศิลปะเบาเฮาส์เน้นในเรื่องการสอนทฤษฎีระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเพื่อการถ่ายทอดประสบการณ์จากผู้เชี่ยวชาญหลากหลายสาขาที่มีประสบการณ์แตกต่างกันไป เพื่อให้ผู้เรียนจะได้เอาความรู้ของผู้สอนแต่ละท่านไปสังเคราะห์องค์ความรู้ของตนเอง นอกจากนี้ยังเน้นในเรื่องการลงมือปฏิบัติ เพราะเชื่อว่าการทำงานด้วยมือเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะจะทำให้นักศึกษาที่มีคุณภาพภายในและรับรู้ถึงการใช้วัสดุอย่างแท้จริง ด้วยเหตุนี้นักศึกษาของเบาเฮาส์จึงต้องเข้าโรงฝึกงานหรือสตูดิโอต่างๆ ที่เกี่ยวกับ ไม้, โลหะ, กระจก, สิ่งทอ และงานเครื่องปั้นดินเผา เป็นต้น โดยแนวคิดที่ต้องการให้อิสระแก่นักศึกษาเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้หลุดออกๆ ไปจากกรอบเดิมๆ ถ้าที่จะคิดรูปทรงใหม่ เพื่อนำไปปรับปรุงสิ่งต่างๆ ในสังคมให้ร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น

แนวคิดของ เบาเฮาส์ มีผลต่อวงการออกแบบจำพวก Design Follow Function หรืองานที่ตอบโจทย์อย่างมีระบบจึงทำให้เบาเฮาส์มีอิทธิพลอย่างมากในการพัฒนาในด้านสถาปัตยกรรม กราฟิกดีไซน์ การออกแบบภายใน การออกแบบอุตสาหกรรม และการออกแบบตัวอักษร ด้วยเหตุนี้จึงทำให้สถาบันศิลปะเบาเฮาส์ได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้บุกเบิกสถาบันสอนศิลปะสมัยใหม่แห่งศตวรรษ (รัชฎากร ชัยเรืองรัตน์. 2554: 91-92)



ภาพประกอบ 16 เก้าอี้ที่เป็นตัวแทนของแนวคิด เบาเฮาส์

ที่มา: <https://baipulu-httpwwwbloggercom.blogspot.com/2015/08/bauhaus.html>

2.5 สแกนดิเนเวีย สไตล์ (Scandinavia style)

"สแกนดิเนเวีย"คือชื่อเรียกของกลุ่มประเทศทางยุโรปตอนเหนือ ซึ่งประกอบไปด้วย สวีเดน นอร์เวย์ ฟินแลนด์ เดนมาร์ก และ ไอซ์แลนด์ เป็นดินแดนที่มีที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ร่วมกันโดยมีแหลมสแกนดิเนเวียเป็นแกนกลาง 1 ใน 3 ของพื้นที่ทั้งหมดตั้งอยู่แถบขั้วโลกเหนือ ปกคลุมไปด้วยความหนาวเย็นมีอุณหภูมิต่ำกว่าจุดเยือกแข็งทำให้เพาะปลูกไม่ได้ แต่มีทรัพยากรป่าไม้ที่อุดมสมบูรณ์มากมาย จึงทำให้งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ต่างๆ เกิดขึ้นมาในช่วงหลังจากแพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 เนื่องจากความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรป่าไม้ประกอบกับวิถีการดำรงชีวิตของชาวสแกนดิเนเวียที่เรียบง่าย ผูกพันกับธรรมชาติ จึงทำให้ผลิตภัณฑ์จากไม้ถือว่าโดดเด่นที่สุด ทั้งอาคาร บ้านเรือน เฟอร์นิเจอร์ อุปกรณ์เครื่องใช้หลายอย่างทำจากไม้ทั้งสิ้น เพราะ "ไม้"เป็นวัสดุธรรมชาติที่มีความพิเศษที่นอกจากมีความสวยงามแล้ว ยังสามารถป้องกันความเย็นได้เป็นอย่างดีอีกด้วย ทำให้เฟอร์นิเจอร์แบบ สแกนดิเนเวีย สไตล์ กลายเป็นรูปแบบที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพราะเกิดจากการได้รับอิทธิพลและแรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติ หรือที่เรียกกันว่า Organic Form จึงทำให้มีลักษณะลึกลับเส้นสาย ที่แสดงออกมานุ่มนวล มากกว่างานโมเดิร์นสไตล์ และยังทำให้เกิดการจุดกระแสทางด้านการออกแบบเรื่อง Flexible Design ที่เน้นให้ความสำคัญต่อการยืดหยุ่นถูกนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ ทำให้เกิดรูปแบบที่อิสระ ความชำนาญทางฝีมือช่างถูกแสดงออกมาผ่านรายละเอียดของงานผ่านการทำให้เกิดรูปร่าง สัดส่วน ที่สนุกสนาน และสวยงาม ให้ความรู้สึกอ่อนโยนที่แสดงออกมาได้อย่างงดงามโดยเฉพาะการกลาไม้และการดัดไม้อัด จนทำให้งานออกแบบจากภูมิภาคนี้มีชื่อเสียงและกระจายไปทั่วโลกตั้งแต่ยุค 1950 จนถึงยุค 1960แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ของจากสแกนดิเนเวียมาจากสิ่งต่างๆ รอบตัวที่มีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิต และรูปแบบการใช้ชีวิตที่เป็นเอกลักษณ์ ที่มีปัจจัยหลักคือสภาพภูมิอากาศ และภูมิประเทศ ทำให้งานออกแบบมีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นทั้งในเรื่องรูปร่าง และสัดส่วนที่สวยงาม ให้ความรู้สึกอบอุ่น นุ่มนวล ความมีชีวิตชีวาและความเป็นธรรมชาติ สร้างให้เกิดความรู้สึกว่าสามารถเข้าถึงได้ง่าย ไม่หวือหวา เน้นการใช้งานจริงในชีวิตประจำวัน และใช้วัสดุที่ดูเรียบง่าย เช่น ไม้ พลาสติก มากกว่าการใช้เหล็ก หนังสือ หรือหินอ่อน สินค้าที่สำคัญ ได้แก่ เครื่องเรือน เครื่องแก้ว การผลิตเครื่องถ้วยชาม (รัชฎาภกร ชัยเรืองรัตน์ .2554: 93-94) ภาพลักษณ์ที่เห็นได้ชัด คือ การใช้รูปทรงที่มีความเรียบง่าย อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากธรรมเนียมดั้งเดิมทางวัฒนธรรม ผนวกกับความยากจนที่มีมาเป็นเวลายาวนาน และความขาดแคลนวัตถุดิบ กับความไม่แสวงสร้างประติติประดอย ทำให้นักออกแบบชาวสแกนดิเนเวีย มองสภาพแวดล้อมว่า มีชีวิตจิตใจเหมือนมนุษย์ และเชื่อว่ามนุษย์ไม่ได้เป็นผู้กำหนดรูปทรงของทุกสิ่งทุกอย่าง ทำให้นักออกแบบพยายามใช้มือผสมเครื่องจักร ใช้วัสดุใหม่กับวัสดุเก่า และนำภาพลักษณ์จากศตวรรษที่ยี่สิบไปผสมกับภาพลักษณ์ในอดีต คำว่า "สแกนดิเนเวียดีไซน์ " มีกำเนิดมาจากนิทรรศการงานออกแบบสัญจร แสดงทั่วทั้ง

สหรัฐอเมริกาและแคนาดา มีการแสดงผลงานออกแบบของชาวนอร์ดิกหลายราย จนมีการกำหนดความหมายที่แน่ชัดของคำนี้ ที่ยังมีผลมาจนทุกวันนี้ คือ แบบที่สวย เรียบง่าย และสะอาดตา อาศัยแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ และบรรยากาศหนาวแบบทางเหนือ ที่คนทั้งหลายหาซื้อได้ง่าย เน้นอยู่ที่ความผาสุกในบรรยากาศแบบครัวเรือน (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. 2559: 269)



ภาพประกอบ 17 เก้าอี้แนวสแกนดิเนเวีย

ที่มา: http://www.vintagelooks.com/detail.asp?product_id=hw-5637

ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) โมเดิร์น (Modern) ตรงกับคำว่า "สมัยใหม่" ในภาษาไทย หมายถึงความใหม่ ความร่วมยุคร่วมสมัย คือสิ่งที่ไม่เก่า สิ่งตรงกันข้ามกับ "เก่า" หรือ "ประเพณี" แบบเดิมที่เคยมีมา คำว่า "โมเดิร์น" ถูกใช้อธิบายรูปแบบอุดมคติ หรืออุดมการณ์ในการสร้างสรรค์ช่วงระหว่างคริสต์ทศวรรษที่ 1860-1970 ของศิลปะตะวันตก "ความใหม่" คือสิ่งที่ศิลปินสมัยใหม่ให้ความสำคัญ ทัศนคติแบบนี้ปรากฏให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับ "อวองท์-การ์ด" (Avant-garde- ห้าว ก้าวหน้า) ศิลปินหัวก้าวหน้ากลุ่มนี้ได้กลายเป็นพวกล้ำยุคล้ำสมัยของสังคม ความก้าวหน้าแบบอิสระหลุดพ้นไปจากกรอบของยุคสมัย ทำให้ศิลปินกลุ่มนี้ได้รับการยอมรับพร้อมไปกับการปฏิเสธจากนักประวัติศาสตร์ศิลป์

2.6 กลุ่มหน้าที่นิยม (Functionalism)

กลุ่มหน้าที่นิยม มุ่งศึกษาสิ่งที่จะช่วยให้มนุษย์ปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อมหรือการแก้ปัญหาได้ดี และเน้นการศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ ผู้นำสำคัญของสำนักจิตวิทยาหน้าที่นิยม ได้แก่ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey, 1859-1952) และวิลเลียม เจมส์ (William James, 1742-1910) จอห์น ดิวอี้ เชื่อว่าสิ่งสำคัญที่ทำให้คนปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ดีหรือไม่ นั่นคือ ประสบการณ์ และ

เชื่อว่า "การเรียนรู้เกิดขึ้นได้จากการกระทำ" (Learning by doing) ซึ่งเป็นการให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของมนุษย์ที่ควรจะต้องมีการส่งเสริม ส่วนวิลเลียม เจมส์ เชื่อว่า สัญชาตญาณ (Instinct) คือสิ่งที่ทำให้เราปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม เป็นสิ่งที่มียู่ในตัวบุคคลทำให้บุคคลมีแนวโน้มที่จะกระทำอย่างใด โดยการกระทำนั้นๆ ไม่ได้เกิดจากการเรียนรู้มาก่อน (ในภายหลังจิตวิทยาสสมัยใหม่ พิสูจน์แล้วว่า พฤติกรรมของมนุษย์ส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากการกระทำอย่างมีสาเหตุ และ "สัญชาตญาณ" เป็นเรื่องของพฤติกรรมของสัตว์ชั้นต่ำเท่านั้น) แนวคิดของวิลเลียม เจมส์ ที่ถูกนำมาใช้อย่างมากคือ เรื่องการส่งเสริมกระบวนการคิดของบุคคล และการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล เพื่อช่วยแก้ปัญหาทางอารมณ์และการกระทำที่ไม่เหมาะสม จัดเป็นส่วนหนึ่งของความฉลาดทางอารมณ์ แนวคิดของกลุ่มนี้ยังนำมาใช้สร้างพัฒนาพฤติกรรมหรือการกระทำของบุคคลได้ โดยให้บุคคลได้มีประสบการณ์ให้มากที่สุด โดยเฉพาะประสบการณ์ตรง การปฏิบัติจริง เผชิญปัญหาและแก้ปัญหาจริงเพื่อให้เกิดการ "คิดเก่ง" ทำเป็น แก้ปัญหาได้ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ที่ควรจะต้องมีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Active Learning) และถือเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของบุคคลนั้นให้มากยิ่งขึ้น

วิธีการคิดแบบหน้าที่นิยม หรือประโยชน์นิยมยังถูกพัฒนามาใช้ทางด้านการออกแบบอีกด้วย ในด้านสถาปัตยกรรม Functionalism ในที่นี้หมายถึง แนวการออกแบบสถาปัตยกรรมที่ให้ความสำคัญกับหน้าที่การใช้สอย โดยยึดถือการใช้สอยเป็นแกนสำคัญ ในการออกแบบไม่นิยมการตกแต่งประดับประดาอาคารที่เกินความจำเป็น และเชื่อว่าความงามของสถาปัตยกรรมคือออกแบบให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของอาคาร และจะต้องไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งของอาคารที่เป็นส่วนเกินที่ไม่จำเป็นในด้านประโยชน์ใช้สอย ในด้านโครงสร้าง และในด้านความเหมาะสม งานออกแบบที่จะได้รับการยอมรับจะต้องมีทั้งประโยชน์ใช้สอยที่ดี และใช้วัสดุอย่างคุ้มค่า ซึ่งส่งผลให้รูปร่างหน้าตาอาคารมีลักษณะเรียบง่าย ตรงไปตรงมาที่เกิดจากหน้าที่ใช้สอย และสะท้อนลักษณะของวิธีการใช้สอยภายในอาคาร ให้เห็นได้จากลักษณะภายนอกที่นิยมรูปทรงเรขาคณิต ไม่ว่าจะเป็นทรงกลม ทรงกระบอก หรือลูกบาศก์ แนวความคิดแบบ Functionalism ถูกทำให้เป็นรูปร่างขึ้นมาในช่วงปลายค.ศ.ที่19 โดยสถาปนิกชาวอเมริกัน Louis Henry Sullivan เจ้าของประโยค "Form follows Function" ซึ่งแนวคิดนี้ได้กลายเป็นหัวใจสำคัญของหลักการออกแบบสาขาต่างๆ ในเวลาต่อมา แนวคิด Form follows Function เป็นทฤษฎีทางการออกแบบที่คำนึงถึงเรื่องประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก โดยรูปทรงของงานออกแบบเป็นผลมาจากประโยชน์ใช้สอย โดยกล่าวถึงวลีที่ว่า

1. Form อาจ follows Function ในแง่หน้าที่ใช้สอยของอาคาร คือทั้งทางตรงหรืออ้อมก็ตาม รูปทรง (Form) ของอาคาร จะต้องสะท้อนให้เห็นกิจกรรมภายในที่อาคารนั้นห่อหุ้มอยู่
2. Form อาจ follows Function ในแง่ของโครงสร้างและวัสดุที่ใช้ในการก่อสร้าง

3. Form อาจ follows Function ในแง่สุนทรียภาพของอาคาร โดยสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าบางประการที่เกี่ยวข้องถึงลักษณะเฉพาะของอาคารนั้นๆ เช่น โบสถ์ย่อมมีสุนทรียภาพที่แตกต่างจากโรงเรียนหรือโรงงาน (รัชฎากร ชัยเรืองวัชร์ 2554: 110-111)



ภาพประกอบ 18 เก้าอี้แนว Functionalism

ที่มา: <http://www.designrobot.cz/en/tag/functionism/product/functionalist-chair->

127

2.7 การออกแบบร่วมสมัย (Contemporary Design)

Contemporary Style หมายถึงรูปแบบการตกแต่งแบบร่วมสมัย ซึ่ง ได้แก่นำเอางานออกแบบที่เป็นที่นิยมในรูปแบบปัจจุบันมาผสมอย่างกลมกลืนกับรูปแบบต่างๆ ในอดีตอีกอย่างน้อยหนึ่งรูปแบบโดยมีจุดประสงค์เพื่อการดึงเอาความรู้สึกหรืออารมณ์ จากรูปแบบในอดีตมาแต่งกลืน หรือเพิ่มรสให้กับงานออกแบบนั้นๆ และเป็นการทำให้งานออกแบบนั้นมีลักษณะข้ามกาลเวลา คือให้ความรู้สึกที่สมดุลกันทั้งสองยุค อย่างลงตัวและกลมกลืน โดยปกติแล้ว รูปแบบร่วมสมัยนี้ มักจะมีรูปแบบพื้นฐานเป็นงานออกแบบที่เรียบง่าย ไม่มี ลวดลายซับซ้อน จากนั้นจะตกแต่งให้สวยงามขึ้น หรือเพิ่มความรู้สึกหรือแต่งรสด้วยของประดับ ตกแต่ง หรือบัวพื้นและเพดานจากยุคสมัยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น ยุค Classic เป็นต้น

รูปแบบร่วมสมัยในปัจจุบันนี้ มักจะเน้นที่การให้ความรู้สึกเรียบง่าย สบาย และอบอุ่น และมีการประยุกต์ประโยชน์ใช้สอยต่างๆ ให้เข้ากับ ความต้องการของเจ้าของบ้านเป็นหลัก อาจจะมีการปรับแต่ง เฟอร์นิเจอร์หรือของประดับตกแต่งให้มีประโยชน์ใช้สอยที่แตกต่างไป จากวัตถุประสงค์เดิม

เพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งานในปัจจุบันก็ได้ งานออกแบบในรูปแบบร่วมสมัย จัดได้ว่าเป็นรูปแบบที่ทำงานง่าย เนื่องจากแทบไม่มีข้อจำกัดใดๆ และยังปรับเปลี่ยน ได้ตามประโยชน์ใช้สอยของเจ้าของ แต่การออกแบบรูปแบบ ร่วมสมัยมาใช้ให้ดูดีกลับไม่ใช่ของง่ายเลยเนื่องจากการไร้ ข้อจำกัดของมันทำให้ เหมือนกับการลอยเรือในทะเลหรือ มหาสมุทร หากไม่มีการกำหนดทิศทางหรือจุดมุ่งหมายให้ แน่นนอนแล้ว นักออกแบบแทบจะทำให้งานออกแบบออกมาดูดีได้ยากและลำบากมาก ดังนั้น การออกแบบรูปแบบร่วมสมัยจะต้องมีการกำหนดจุดมุ่งหมายหรือทิศทางเสียก่อนว่าต้องการ ให้งานออกแบบตอบสนองต่อความต้องการใด จากนั้น จึงต้องมีการกำหนด รูปแบบหลักและ รูปแบบรองที่จะนำมาผสมกันโดยรูปแบบหนึ่ง ในสองรูปแบบนี้ จะต้องสามารถตอบสนองหรือสร้างความรู้สึกร่วมตามจุดประสงค์หลักที่ได้วางไว้ในข้างต้นได้ เช่น หากต้องการงานออกแบบที่ดูดี และหรูหรา เราอาจจะต้องนำ เองานรูปแบบ Classic มาผสมหรือหากต้องการให้ดูสวยงามอย่างบริสุทธิ์ไร้การเสแสร้ง เราอาจจะ ต้องนำเอารูปแบบ Country เข้ามา แทน เป็นต้น (สืบค้นจาก <http://student.nu.ac.th>)

การออกแบบร่วมสมัยที่พบเห็นในสภาพปัจจุบันทั่วไปนี้ เป็นผลจากวิวัฒนาการจากอดีตถึงปัจจุบัน ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบหลายสไตล์ อันเนื่องมาจากความอิสระทางความคิดและเหตุผลของมวลมนุษย์ในการที่จะเอื้ออำนวยประโยชน์ในการดำรงชีวิตที่เกี่ยวข้องกับทางกายที่จิตใจที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา จึงทำให้เกิดรูปแบบการออกแบบมากมายเป็นแฟชั่น ตามความนิยมเป็นช่วงๆ ที่ไม่จำกัดเวลาแน่นอน ตามแต่จะค้นพบวัสดุ กรรมวิธี และเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาช่วยในการผลิต

3. ประเภทและลักษณะของเก้าอี้

เก้าอี้ เป็นเฟอร์นิเจอร์ หรือเครื่องเรือนที่ให้ความรู้สึกสบายแก่มนุษย์ เพราะการนั่งเป็นการพักผ่อนอย่างหนึ่งที่รองลงมาจากนอน ทำให้ผู้นั่งคลายความเหนื่อยล้าและอ่อนเพลีย สามารถให้มนุษย์เราทำงานหรือทำกิจกรรมอื่นๆ ได้นานกว่าการยืน การนั่งจึงเป็นอิริยาบถที่สะดวกสบายในการทำงานมากที่สุด โดยปกติคนเราไม่สามารถนั่งในท่าใดท่าหนึ่งได้เป็นเวลานานๆ หรือนั่งในลักษณะเดิมๆ ตลอดเวลา ดังนั้นเก้าอี้จึงจำเป็นต้องออกแบบให้มีลักษณะการนั่งที่แตกต่างกันตามการใช้งาน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ คือ (วรรณิภัค สหสมโชติ. 2549: 201-211)

1. เก้าอี้สำหรับทำงาน (Working chair)
2. เก้าอี้สำหรับการพักผ่อนระยะสั้น (Relaxing chair)
3. เก้าอี้สำหรับการพักผ่อนระยะยาว (Resting chair)

นอกจากนี้อาจแบ่งเก้าอี้ออกเป็นกลุ่มตามลักษณะของเก้าอี้ได้ เช่น

1. เก้าอี้ไม่มีพนักพิง (Stool)
2. เก้าอี้มีที่เท้าแขนและไม่มีที่เท้าแขน (Chair and Arm chair)

3. เก้าอี้พักผ่อน (Easy chair)
4. เก้าอี้บุนวม (Upholstered chair)
5. เก้าอี้นอน (Day Bed)

ลักษณะเก้าอี้ นอกจากจะแบ่งตามการใช้งานแล้ว ยังสามารถแบ่งได้ตามรูปลักษณะของเก้าอี้ได้ดังนี้

1. ลักษณะเก้าอี้แบบสำเร็จรูป (Prefabricated style) เป็นเก้าอี้ที่ประกอบสำเร็จรูปจากโรงงานมีโครงสร้างต่อกันระหว่างที่นั่ง ขา และพนักพิง



ภาพประกอบ 19 เก้าอี้แบบสำเร็จรูป

ที่มา: www.pinterest.com/CharlesEamesStyle

2. ลักษณะเก้าอี้แบบพับ (Folding style) เป็นเก้าอี้ที่ออกแบบให้สามารถพับเก็บได้เพื่อประหยัดพื้นที่ในการจัดเก็บ



ภาพประกอบ 20 เก้าอี้แบบพับ

ที่มา: www.trisinfurniture.com

3. ลักษณะเก้าอี้แบบซ้อน (Stacking style) เป็นเก้าอี้ที่ออกแบบให้สามารถเก็บซ้อนกันได้
ในแนวตั้ง บางลักษณะออกแบบให้ซ้อนกันได้ถึง 30 ตัว ทำให้ประหยัดเนื้อที่ในการจัดเก็บ



ภาพประกอบ 21 เก้าอี้แบบซ้อน

ที่มา: www.furnituretmcl.com

4. ลักษณะเก้าอี้แบบต่อยื่นออก (Extension style) เป็นเก้าอี้ที่ออกแบบให้เก้าอี้ต่อเนื่องกับ
เฟอร์นิเจอร์ชนิดอื่น เช่น เก้าอี้แล็กเชอร์ เก้าอี้คู่ เป็นต้น



ภาพประกอบ 22 เก้าอี้แบบต่อยื่นออก

ที่มา: www.m.thai.alibaba.com

5. ลักษณะเก้าอี้แบบปรับระดับ (Adjustable style) สามารถปรับลักษณะการใช้งานหลาย
ลักษณะ เช่น นั่ง หรือกึ่งนั่งกึ่งนอน



ภาพประกอบ 23 เก้าอี้แบบปรับระดับ

ที่มา: <http://siriwanplastics.blogspot.com>

6. ลักษณะเก้าอี้แบบถอดประกอบ (Knock-down style) เป็นเก้าอี้ถอดออกได้เป็นชิ้นส่วนเพื่อสะดวกในการขนย้าย แต่ความแข็งแรงจะลดลง



ภาพประกอบ 24 เก้าอี้แบบถอดประกอบ

ที่มา www.tcdcconnect.com/content/Know-What/3618

7. ลักษณะเก้าอี้ใช้ประกอบกัน (Combined style) เป็นเก้าอี้ที่ใช้ประกอบกับเฟอร์นิเจอร์อื่นๆ เช่น เก้าอี้พักผ่อนพร้อมที่วางเท้า เก้าอี้และโต๊ะสนาม เป็นต้น



ภาพประกอบ 25 เก้าอี้แบบใช้ประกอบที่วางเท้าและเก้าอี้สนาม

ที่มา <http://www.trisinfurniture.com/?p=784>

8. ลักษณะเก้าอี้แบบโยก (Rocking style) ใช้สำหรับนั่งพักผ่อนระยะสั้นๆ



ภาพประกอบ 26 เก้าอี้แบบโยก

ที่มา: www.mallikafurniture.com

9. ลักษณะเก้าอี้แบบรูปทรงอิสระ (Free form style) เป็นเก้าอี้ที่ออกแบบรูปทรงให้มีลักษณะแปลกแตกต่างไปจากรูปทรงเก้าอี้เดิม จะมีอิสระในการออกแบบมากขึ้น ส่วนใหญ่จะขึ้นรูปด้วยโฟม ไม้ หรือพลาสติก



ภาพประกอบ 27 เก้าอี้แบบรูปทรงอิสระ

ที่มา: <http://robins-amy.blogspot.com>

4. หลักการออกแบบเก้าอี้

ลักษณะเก้าอี้ในกลุ่มหรือประเภทต่างๆ จะมีลักษณะและรายละเอียดเฉพาะแตกต่างกันไป เช่น การประกอบ วัสดุ จุดเชื่อมต่อที่ต่างกันตามความต้องการของผู้ใช้และความสามารถของนักออกแบบ แต่หลักการสำคัญของการออกแบบเก้าอี้โดยทั่วไปนั้น จะประกอบด้วยหลักใหญ่ๆ ดังนี้

1. ความสะดวกสบาย

ความสะดวกสบายเป็นที่สำคัญที่สุดของการออกแบบที่จะต้องใช้ความรู้ทางกลศาสตร์ คณิตศาสตร์ สรีระร่างกายมนุษย์ กายวิภาคศาสตร์ มาวิเคราะห์ทำนั้งในอิริยาบถต่างๆ เพื่อค้นหาวิธีการที่จะออกแบบให้นั่งได้สบายที่สุด การกระจายน้ำหนักของตัวคนบนเก้าอี้จะต้องกระจายเกือบทั้งบริเวณร่างกายที่สัมผัสกับที่นั่งมีจุดกดทับที่รับน้ำหนักเฉพาะจุดให้น้อยที่สุด

2. ลักษณะการนั่ง

การนั่งมีท่าทางหลายท่า ลักษณะการนั่งที่นำมาพิจารณา เพื่อนำมาออกแบบเก้าอี้มี 3 ลักษณะ คือ นั่งทำงาน นั่งพักผ่อนระยะสั้น และนั่งพักผ่อนระยะยาว

3. การออกแบบ (Design)

ในการออกแบบต้องคำนึงถึงรูปทรงโดยรวมทั้งหมดของเก้าอี้ และจะต้องพอมะกับร่างกายมนุษย์ ให้มีความสอดคล้องสัมพันธ์กันทุกส่วนตั้งแต่แนวคิด (Concept) ที่เป็นนามธรรม นำเสนอเป็นภาพเขียนที่แสดงออกถึงกระบวนการและความคิดที่ก้าวล้ำ ซึ่งสามารถหาคำตอบได้ในคำต่างๆ เช่น โครงสร้างเก้าอี้ ความสวยงาม และการผสมผสานระหว่างโครงสร้างวัสดุ ตลอดจนกระบวนการผลิตที่เหมาะสม

4. โครงสร้างเก้าอี้ (Construction)

โครงสร้างเก้าอี้เป็นตัวกำหนดรูปทรงของเก้าอี้ ถ้าเปรียบเทียบกับร่างกายของคนเรา โครงสร้างเก้าอี้ก็เปรียบเทียบบนกระดูกของร่างกายนั่นเอง โครงสร้างที่ดีย่อมทำให้เกิดสัดส่วนที่เหมาะสม สัดส่วนโครงสร้างเก้าอี้ส่วนใหญ่จะมีส่วนประกอบหลักๆ ดังนี้

4.1 กรอบโครงสร้าง (Frame) โครงสร้างเก้าอี้ส่วนใหญ่จะประกอบด้วยที่นั่ง พนักพิง อาจมีที่เท้าแขนหรือไม่มีที่เท้าแขนก็ได้ โครงสร้างที่ง่ายและที่นิยมมากที่สุดมาแต่โบราณ คือ ไม้ธรรมชาติ แต่ในปัจจุบันนี้วิทยาการก้าวหน้ามีวัสดุใหม่ๆ ออกมามากมาย ทำให้มีโครงสร้างเก้าอี้หลากหลาย เช่น ไม้ธรรมชาติ ไม้วิทยาศาสตร์ประเภท ไม้อัด เอ็มดีเอฟ โลหะชนิดต่างๆ พลาสติก โฟม เป็นต้น



ภาพประกอบ 28 เก้าอี้โครงสร้างเป็นไม้และเก้าอี้โครงสร้างเป็นโลหะ

ที่มา: www.topicstock.pantip.com, www.pamano.com

4.2 สปริง (Spring) คือ วัสดุที่ช่วยยืดหยุ่นของที่นั่ง และพนักพิงให้สามารถเปลี่ยนอิริยาบถในการนั่งดีขึ้น นั่งสบาย และลดความเหนื่อยล้าของกล้ามเนื้อ สิ่งที่ใช้ในการยืดหยุ่นนี้ได้แก่ สปริงซิกแซก (No-sag spring) สปริงขด (Coil spring) ยางรัด (Rubble straps) ผ้าอีลาสติก (Elastic) รวมไปถึงวัสดุอื่นที่ช่วยในการยืดหยุ่นขณะนั่ง เช่น ฟองยาง ฟองน้ำ โยสังเคราะห์ เชือก ผ้าใบ เป็นต้น

4.3 เบาะหรือนวม (Padding) คือ วัสดุที่ใช้รองให้เกิดความอ่อนนุ่ม ในสมัยก่อนจะใช้หางม้า ฟางข้าว เส้นใยจากต้นไม้ ต่อมาพัฒนาเป็น นุ่น ผ้าฝ้าย เชือก ผ้าใบ และในปัจจุบันจะใช้วัสดุสังเคราะห์ (Synthetic product) เป็นส่วนใหญ่ เช่น ฟองยาง (Foam rubber) ฟองน้ำ โยสังเคราะห์ โพลีเอสเตอร์ ไฟเบอร์ (Polyester fibers) โพลีเอธิเรนโฟม (Polyurethane foam) หรือของเหลว เช่น โฟมเหลว (Liquid foam) น้ำ ลม วัสดุเหล่านี้จะมีความยืดหยุ่น ราคา และอายุการใช้งานที่แตกต่างกัน ผู้ออกแบบสามารถเลือกใช้ตามความต้องการให้มีความอ่อนนุ่มและสบายที่สุด และเหมาะสมกับลักษณะการนั่งแบบต่างๆ

4.4 ส่วนหุ้มเบาะ (Covering) โดยทั่วไปนิยมใช้ผ้าประเภทต่างๆ เช่น ผ้าฝ้าย ผ้าไหม ผ้าซาติน ผ้าใบ ผ้าใยสังเคราะห์ ฯลฯ เนื่องจากเป็นวัสดุที่นั่งสบายไม่ติดตัว เมื่อเวลาเหงื่อออก นอกจากนี้ยังมีหนังแท้จากสัตว์ หนังเทียม (Vinyl) จะเย็บเข้ากันด้วยเชือก ด้าย เอ็น หรือการใช้วัสดุหวาย เชือก ร้อยหรือสานให้ติดกับกรอบไม้ กรอบโลหะ หรือติดกับโครงสร้างด้วยตะปู กาว หรือลวดเย็บตัวยู



ภาพประกอบ 29 เก้าอี้บุหนัง

ที่มา: www.thainn.com

5. พื้นผิววัสดุที่มองเห็นภายนอก (Finish)

ผิวภายนอกที่สามารถมองเห็นได้ในโครงสร้างเก้าอี้ทั่วไป มักจะเป็นไม้ โลหะ พลาสติก ซึ่งจะต้องแสดงให้เห็นผิวที่แท้จริงของวัสดุ เพื่อแสดงคุณค่าเนื้อแท้ของวัสดุนั้นได้อย่างเหมาะสม กับวัสดุที่เลือกสรรมา ถ้ามีการเสริมเติมแต่งวัสดุนั้น จะต้องทำให้วัสดุนั้นมีคุณค่ามากขึ้นกว่าเดิม เช่น การทาสี การชุบ หรือพ่น เพื่อรักษาคุณภาพของวัสดุให้คงทนและสวยงามขึ้น

ผิววัสดุที่นิยมใช้กับไม้ ได้แก่ การขัดผิวให้เนียนเรียบด้วยกระดาษทราย โดยเครื่องจักรหรือแรงคนผิวภายนอกแสดงให้เห็นความงามตามรูปทรงที่ออกแบบ อาจเคลือบผิวไม้ด้วยแล็กเกอร์ยูรีเทน ที่คอยล์ หรือสีน้ำมัน

โลหะที่ใช้ทำเก้าอี้มีหลายประเภท เช่น เหล็ก อะลูมิเนียม ทองเหลือง อลูมิเนียม ฯลฯ นิยมทำผิวให้เป็นมันวาว หรือเกิดเทกเจอร์ (Texture) เช่น ผิวมีรอยขีดข่วน ผิวขรุขระ และอาจใช้สีหรือสสารต่างๆ เคลือบเนื้อโลหะเดิม เช่น การชุบโครเมียม ชุบดำ ชุบสีเคลือบผิว ชุบพลาสติก การพ่นด้วยสสารเคลือบผิวต่างๆ ซึ่งมีหลากหลายเทคนิควิธีการ

พลาสติกมีหลายชนิดและหลากสีล้วน สามารถนำมาออกแบบได้ดี เนื่องจากสามารถขึ้นรูปได้อย่างอิสระ ตลอดจนการใช้สีผสมลงไปในเนื้อพลาสติกหรือพ่นสีทับเนื้อพลาสติก มีทั้งผิวมันและผิวที่มีเทกเจอร์ได้



ภาพประกอบ 30 เก้าอี้โครงสร้างเป็นไม้ดัดโค้ง

ที่มา: www.community.akanek.com

6. กระบวนการผลิต (Production method)

ในยุคก่อนๆ การทำเฟอร์นิเจอร์จะทำในลักษณะช่างไม้ ช่างฝีมือ ที่จะต้องใช้เครื่องมือเช่น การเลื่อยไม้ ไสไม้ ตอกตะปูด้วยแรงคน เย็บหนังหรือผ้าด้วยเข็มและด้าย จากช่างฝีมือที่ได้รับการฝึกฝนทักษะ แต่ในปัจจุบันมีเครื่องจักรมาช่วยในการผลิตมากมาย ดังนั้นกระบวนการผลิตจึงมี 2 ลักษณะใหญ่ๆ คือ กระบวนการผลิตตามลูกค้าสั่ง ซึ่งมีเป็นจำนวนน้อย และกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม กระบวนการจึงแตกต่างกันทั้งวัสดุและขั้นตอนการผลิตตามลูกค้าสั่ง การเลือกใช้วัสดุให้สอดคล้องกัน เช่น ถ้าต้องการออกแบบเก้าอี้รูปทรงอิสระอาจเลือกใช้พลาสติกโฟมเหลวหรือโพลียูรีเทน แล้วแต่ผู้ออกแบบจะเลือกใช้กระบวนการผลิตให้เหมาะสมกับรูปทรงที่ออกแบบไว้ ซึ่งปัจจุบันนี้มีวัสดุใหม่ๆ เครื่องจักรใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมายทำให้กระบวนการผลิตพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปอย่างต่อเนื่องทั้งการผลิต เพื่อลูกค้าเฉพาะกลุ่มและในระบบอุตสาหกรรม

ในการออกแบบเก้าอี้ มีสิ่งต้องพิจารณาที่แตกต่างกันตามลักษณะการใช้งานและวัตถุประสงค์ต่างๆ นักออกแบบจำเป็นต้องคำนึงถึงความสะดวกสบาย ที่เป็นผลมาจากขนาด สัดส่วน ความสูง รวมทั้งรูปร่าง รูปทรงที่มีผลมาจากความงาม โดยมีหลักในการออกแบบตามประเภทที่แบ่งตามลักษณะการใช้งานดังเช่นตัวอย่างดังนี้

4.1 การออกแบบเก้าอี้รับประทานอาหาร

การนั่งรับประทานอาหารเป็นท่าทางที่มนุษย์เราอยู่ในอิริยาบถนี้มากที่สุดท่าหนึ่ง เพราะเป็นกิจวัตรประจำวันของมนุษย์เกือบทุกคน การนั่งจะเพิ่มความสะดวกสบายและสร้างบรรยากาศที่ดีในการรับประทานอาหาร เก้าอี้รับประทานอาหารที่นิยมกันในปัจจุบันมี 3 ลักษณะ

1. เก้าอี้แบบไม่มีพนักพิง (Stool)
2. เก้าอี้แบบมีพนักพิง (Dining chair or Working chair)
3. เก้าอี้แบบมีพนักพิงและมีที่เท้าแขน (Arm chair)



ภาพประกอบ 31 (ก) เก้าอี้แบบมีพนักพิงและมีที่เท้าแขน (ข) เก้าอี้แบบไม่มีพนักพิงที่มา (ค) เก้าอี้แบบมีพนักพิงไม่มีที่เท้าแขน

ที่มา: www.boonthavorn.com
 : www.cdiscount.co.th
 : www.mallikafurniture.com

ขนาดและสัดส่วนของเก้าอี้รับประทานอาหารที่ใช้กับโต๊ะที่มีความสูงประมาณ 720-750 มิลลิเมตร โดยประมาณมีดังนี้

1. ความสูงของที่นั่ง จะมีความสูงประมาณ 430-450 มิลลิเมตร และควรให้ด้านในของข้อพับขาสัมผัสกับที่นั่งอย่างนุ่มนวล
2. ความกว้างของที่นั่ง ควรมีความกว้างประมาณ 400-450 มิลลิเมตร เพื่อสะดวกในการนั่งและเก็บเก้าอี้เข้าไปด้านในโต๊ะรับประทานอาหาร
3. ความลึกของที่นั่ง ควรลึกประมาณ 350-450 มิลลิเมตร
4. มุมเอียงของที่นั่ง ควรทำมุมเอียงประมาณ 5-8 องศาไปทางพนักพิง

5. เพื่อให้ทางเดินอาหารสะดวกเหมาะกับร่างกาย ลักษณะการนั่งรับประทานอาหารเช้าต้องอยู่ในท่าตรง ดังนั้นพนักพิงควรทำมุมเอียง 105-110 องศากับแนวราบ และในขณะรับประทานอาหารเช้าต้องดักอาหารที่อยู่ข้างหน้า จึงทำให้ต้องชะเง้อตัวไปข้างหน้าอยู่เสมอ พนักพิงจึงทำหน้าที่เพียงช่วยให้สะดวกสบายในบางขณะเท่านั้น

6. ความสูงของพนักพิง ควรมีความสูงอยู่ระหว่างบ่าหลัง คือ ประมาณ 450 มิลลิเมตร หรืออาจออกแบบให้มีความสูงมากกว่าก็ได้ ซึ่งแล้วแต่รูปแบบของเก้าอี้ นั้นๆ

7. การรับน้ำหนักของร่างกาย ขณะนั่งรับประทานอาหารเช้า น้ำหนักของร่างกายจะอยู่ที่สะโพกมากที่สุด ดังนั้นการออกแบบเก้าอี้รับประทานอาหารเช้าต้องเน้นการรับน้ำหนักไปที่สะโพกมากที่สุด

8. ถ้ามีที่เท้าแขน ที่เท้าแขนควรมีความสูงจากที่นั่งประมาณ 220-245 มิลลิเมตร และออกแบบให้สามารถกุมมือที่ปลายสุดของที่เท้าแขนได้พอดี

9. ระหว่างที่นั่ง พื้นโต๊ะ ด้านล่างจะต้องมีระยะห่างพอที่จะขยับขาไปมาหรือนั่งไขว่ห้างได้ ระยะห่างระหว่างที่นั่งกับโต๊ะประมาณ 250-300 มิลลิเมตร

4.2 การออกแบบเก้าอี้ที่นั่งทำงาน

การนั่งทำงานมีท่าทางการนั่งที่คล้ายคลึงกับการนั่งรับประทานอาหารเช้า ดังนั้นลักษณะของเก้าอี้จึงมีหลักการออกแบบคล้ายคลึงกันการออกแบบเก้าอี้ที่นั่งทำงานมีข้อควรคำนึงถึงดังนี้

1. ความสูงของที่นั่ง จะมีความสูงประมาณ 430-450 มิลลิเมตร (ใช้กับโต๊ะสูงขนาด 730-750 มิลลิเมตร) ควรให้ความสูงของเก้าอี้สัมพันธ์กับโต๊ะทำงานเสมอ และสามารถนั่งไขว่ห้างได้

2. ความกว้างของที่นั่ง ควรมีความกว้างประมาณ 430-450 มิลลิเมตร เพื่อสะดวกในการนั่ง การหมุนตัวและการเก็บเก้าอี้เข้าไปในโต๊ะทำงาน ที่นั่งควรออกแบบให้มีความยืดหยุ่นได้ดีเพราะเวลาทำงานคนเราจะต้องนั่งทำงานเกือบตลอดทั้งวัน

3. ความลึกของที่นั่ง ควรลึกประมาณ 350-450 มิลลิเมตร รูปแบบของที่นั่งจะมีหลายลักษณะ เช่น รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า รูปสี่เหลี่ยมคางหมู วงกลม พื้นที่นั่งอาจออกแบบให้มีลักษณะเป็นแบบน้ำตก อานม้าแบบโค้ง เพื่อให้รับกับสะโพกของร่างกายได้พอดี

4. มุมเอียงของที่นั่ง ควรทำมุมเอียงประมาณ 5-8 องศา ไปทางพนักพิง

5. พนักพิง ควรทำมุมเอียง 105-110 องศากับแนวราบ และในขณะทำงานจะต้องชะเง้อตัวไปข้างหน้าอยู่เสมอ พนักพิงควรมีที่พิงที่อ่อนนุ่ม ปรับมุมมองขาของพนักพิงได้บ้าง หน้าของพนักพิงคือ ทำให้ผู้ทำงานได้พักผ่อนในขณะที่หยุดทำงานชั่วคราว

6. ความสูงของพนักพิง ควรมีความสูงอยู่ระหว่างบ่าหลัง คือ ประมาณ 450 มิลลิเมตร หรืออาจออกแบบให้มีความสูงมากกว่าก็ได้ ขึ้นอยู่กับลักษณะของเก้าอี้แต่ละแบบ เช่น เก้าอี้ทำงานระดับผู้บริหารควรออกแบบให้พนักพิงสูงเล็กน้อย เพื่อความสง่างามและเสริมบุคลิกให้แก่ผู้ใช้งาน

7. การรับน้ำหนักของร่างกายขณะนั่งทำงาน น้ำหนักของร่างกายจะอยู่ที่สะโพกมากที่สุด ดังนั้นการออกแบบเก้าอี้ทำงานจึงต้องเน้นการรับน้ำหนักไปที่สะโพกมากที่สุด

8. ถ้ามีที่เท้าแขน ที่เท้าแขนควรมีความสูงจากที่นั่งประมาณ 220-245 มิลลิเมตร และออกแบบให้สามารถกมมือที่ปลายสุดของที่เท้าแขนได้พอดี

9. เพื่อความคล่องตัวในการทำงาน ขาเก้าอี้ทำงานจึงนิยมเป็นแบบแกนกลาง แยกออกมาเป็นแฉก 5 หรือ 6 แฉก และมีล้อ เก้าอี้อาจมีอุปกรณ์เสริม เช่น อุปกรณ์เพื่อปรับความสูงต่ำของเก้าอี้ อุปกรณ์ปรับความยืดหยุ่นของที่นั่งและพนักพิง เป็นต้น



ภาพประกอบ 32 ตัวอย่างเก้าอี้ทำงาน

ที่มา: www.rockyfurniture.com

4.3 การออกแบบเก้าอี้นั่งพักผ่อน

เก้าอี้พักผ่อนเป็นเก้าอี้ที่นั่งสบายที่สุดในบรรดาเก้าอี้ทั้งหมด ดังนั้นสัดส่วนของการนั่งจึงสำคัญที่สุดและเรามักใช้เก้าอี้นี้เป็นเวลานานๆ หลายชั่วโมง ส่วนใหญ่จะเป็นเก้าอี้ที่บุวม (Upholstered) เก้าอี้รับแขก รวมไปถึงเก้าอี้กึ่งนั่งกึ่งนอน (Chaise lounge chair) และเก้าี้นอน (Day bed) การออกแบบเก้าอี้พักผ่อนจะต้องคำนึงถึงสิ่งต่างๆ ดังนี้

1. ความสูงของที่นั่ง ต้องมีความสัมพันธ์กับมุมเอียงของพนักพิงเสมอ ถ้าที่นั่งสูงจากระดับพื้นน้อยพนักพิงจะต้องทำมุมเอียงลงระนาบกับพื้นมากขึ้น ถ้าพนักพิงเอียงลงมากเท่าไรความสูงของพนักพิงจะต้องสูงขึ้น เพื่อรับแผ่นหลังและคอ ซึ่งน้ำหนักของร่างกายส่วนใหญ่จะตกลงที่ด้านหลังของเก้าอี้เกือบทั้งหมด ดังนั้นความสูงของเก้าอี้จะเริ่มตั้งแต่ 160-320 มิลลิเมตร ส่วนมุมเอียงของที่นั่งจะทำมุมเอียงเท่าไรขึ้นอยู่กับความสูงของที่นั่ง

2. พนักพิง ควรทำมุมเอียงตั้งแต่ 110-180 องศากับแนวราบ เช่น ความสูงของเก้าอี้จากพื้นถึงที่นั่งประมาณ 210 มิลลิเมตร มุมเอียงของพนักพิง คือ 127 องศา พนักพิงจะสูงจากที่นั่งไม่ต่ำกว่า 400 มิลลิเมตร เป็นต้น (ตัวเลขนี้อาจปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมตามลักษณะของเก้าอี้) ถ้าเป็นเก้าอี้ที่ต้องการความเอียงของพนักพิงค่อนข้างมาก เช่น เก้าอี้โยกจะอยู่ระหว่าง 115-125 องศา โดยปกติความเอียงที่นิยมใช้ คือ ระหว่าง 104 และ 110 องศา

3. ความสูงของพนักพิง ควรมีความสูงไม่ต่ำกว่าบ่าหลังหรือช่วงไหล่หลัง คือ ประมาณ 400-600 มิลลิเมตร หรืออาจออกแบบให้มีความสูงมากขึ้น เพื่อรับน้ำหนักของศีรษะ ช่วยให้ผู้นั่งไม่ต้องออกกำลังเกร็งคอ พยุงศีรษะไว้ ความสูงของพนักพิงจะสูงเท่าไรก็ได้แล้วแต่รูปแบบของเก้าอี้

4. ความกว้างของที่นั่ง ควรมีความกว้างประมาณ 480-600 มิลลิเมตร ต่อคนหนึ่งคน เพื่อให้ร่างกายเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ ขนาดที่นิยมใช้ในแถบเอเชีย คือ 480-550 มิลลิเมตร (ตัวเลขนี้อาจเปลี่ยนไปตามความเหมาะสม) ที่นั่งกว้างเกินไปอาจทำให้เท้าแขนไม่สะดวก

5. ความลึกของที่นั่ง ควรมีความยาวตั้งแต่ด้านหลังของหัวเข่าถึงด้านหลังสุดของกระดูกเชิงกราน เมื่อวัดจากร่างกายขณะนั่งตัวตรง คือ ประมาณ 430-550 มิลลิเมตร (ตัวเลขนี้อาจเปลี่ยนไปตามความเหมาะสม)

6. ที่เท้าแขน ควรมีความสูงจากที่นั่งประมาณ 200-250 มิลลิเมตร เพื่อให้แขนทอดยาวไปตามลำตัวได้ดีพอและสามารถหมุนแขนได้อย่างธรรมชาติ นอกจากนี้ต้องออกแบบให้สามารถกุมมือที่ปลายสุดของที่เท้าแขนได้ดี เพื่อสามารถยันตัวให้ลุกขึ้นจากเก้าอี้สะดวกขึ้น ถ้าออกแบบให้ที่เท้าแขนสูงเกินไปจะทำให้ผู้ใช้เก้าอี้เมื่อยแขนและไหล่ได้

7. การรับน้ำหนักของร่างกายขณะนั่งเก้าอี้พักผ่อน น้ำหนักของร่างกายจะอยู่ที่สะโพกและแผ่นหลัง ดังนั้น การออกแบบเก้าอี้จึงต้องเน้นการรับน้ำหนักไปที่สะโพกและแผ่นหลังมากที่สุด



ภาพประกอบ 33 เก้าอี้พักผ่อน



ภาพประกอบ 34 ตัวอย่างเก้าอี้รับแขก

ที่มา: http://apsfurniture.com/viewproduct_apsfurniture-00566

4.4 ข้อควรคำนึงในการออกแบบเก้าอี้

การออกแบบเก้าอี้โดยทั่วไป ควรคำนึงลักษณะท่าทางการนั่งและการรับน้ำหนักตัวคนใน สอดคล้องกับเก้าอี้ ซึ่งมีข้อสังเกตดังนี้

1, จุดศูนย์ถ่วงของร่างกาย ขณะที่นั่งบนเก้าอี้จะมีน้ำหนักกดลงที่กระดูกเชิงกราน ควร ออกแบบเก้าอี้ให้มีแรงค้ำกอดที่หมอนรองกระดูกสันหลังส่วนเอวให้มีปริมาณน้อยๆ และรับน้ำหนักคน ได้เหมาะสม

2. วัสดุที่ใช้รองนั่งชนิด เช่น ไม้ โฟม สปริง โลหะ แต่ละชนิดมีความหนาแน่น (Density) ความหนา (Thickness) ความพรุน (Porosity) ความเสียดทาน (Friction) และความแข็งแรง (Strength) แตกต่างกัน ทำให้ผลของการนั่งแตกต่างกันไป วัสดุบางชนิดเมื่อนั่งนานๆ จะรู้สึกอึดอัด เกิดความร้อนอุณหภูมิสูงขึ้นที่ผิวหนังส่วนที่สัมผัสกับเก้าอี้ อาจทำให้โลหิตไหลเวียนไม่ปกติที่บริเวณขา การออกแบบที่นั่งควรหลีกเลี่ยงการนั่งในที่จำกัด แคบเกินไป หรือไม่ควรเลือกใช้วัสดุที่นุ่มหรือห่อตัว มากเกินไป ดังนั้นควรเลี่ยงการออกแบบแผ่นรองนั่ง (ที่นั่ง) ที่โค้งงอห่อตัวขาจนเกินไป จะมีผลต่อขา ของผู้นั่ง เมื่อนั่งในระยะเวลาานานๆ จะมีผลทำให้ไม่สบาย และลุกออกจากที่นั่งลำบาก

3. ความโค้งและความลาดของพนักพิงจะเปลี่ยนแปลงไปตามแต่ละชนิดของเก้าอี้ ขณะเดียวกันความสูงของพนักพิงส่วนที่หนุนกระดูกสันหลังส่วนเอว (Lumbar) จะช่วยลดอาการปวด หลังได้ ดังนั้นการออกแบบพนักพิงไม่ควรโค้งงอมากเกินไป เวลานั่งจะไม่สบาย ทำให้ไหล่ห่อ ปวด เมื่อยที่หัวไหล่และบ่าหลัง และถ้ามองจากด้านข้างของเก้าอี้พนักพิงควรรับหลังให้สัมผัสกับเก้าอี้โดย ให้ท่าทางของคนเป็นไปตามธรรมชาติ

4. ความลึกของที่นั่ง ควรออกแบบให้รับที่ท้องขาด้านล่างได้พอดี ถ้าเป็นเก้าอี้ทำงานจะต้อง เว้นช่องว่างระหว่างข้อพับขากับขอบอกของเก้าอี้ประมาณ 40-50 มิลลิเมตร เพื่อช่วยลดแรงค้ำกอดที่

ต้นขา ถ้าออกแบบความลึกของที่นั่งสั้นเกินไปผู้นั่งเกิดแรงกดดันที่ข้อพับขาด้านล่าง ที่นั่งยาวและใหญ่เกินไปความยาวจะดันที่ข้อพับด้านล่างทำให้นั่งไม่สะดวกและเลือดไหลเวียนผิดปกติ มุมเอียงของที่นั่งต้องสัมพันธ์กับพนักพิงเสมอ

5. ความกว้างของที่นั่ง ควรออกแบบโดยใช้แผ่นหลังของคนที่มืรูปร่างใหญ่เป็นหลัก ความกว้างจึงต้องไม่น้อยกว่า 400 มิลลิเมตร ถ้าเป็นเก้าอี้ที่เรียงเป็นแถวเดียวกัน (Row Seat) เช่น อัฒจันทร์ สนามกีฬา เก้าอี้ในโรงภาพยนตร์ จะต้องออกแบบบวกค่าเผื่อสำหรับระยะความกว้างของข้อศอก ข้างละ ประมาณ 60 มิลลิเมตร ส่วนที่เท้าแขนต้องไม่กว้างจนเกินไปจนต้องยกแขนทางข้อศอกออก เพราะที่เท้าแขนที่เหมาะสมจะช่วยลดความเหนื่อยล้าของกล้ามเนื้อแขนและกล้ามเนื้อหัวไหล่

6. ความสูงของที่นั่ง ถ้าความสูงของที่นั่งสูงเกินไป จะทำให้เกิดแรงกดทับที่ท่อนขาด้านล่าง ทำให้เลือดไหลเวียนไม่ปกติ และปลายเท้าจะวางไม่ถึงระดับพื้น ถ้าความสูงของที่นั่งเตี้ยเกินไปจะทำให้เข่าตึงชันขึ้นและลำตัวจะโน้มไปข้างหน้า จะทำให้ปวดบริเวณหลังและเมื่อยตัวเมื่อนั่งเป็นเวลานานๆ

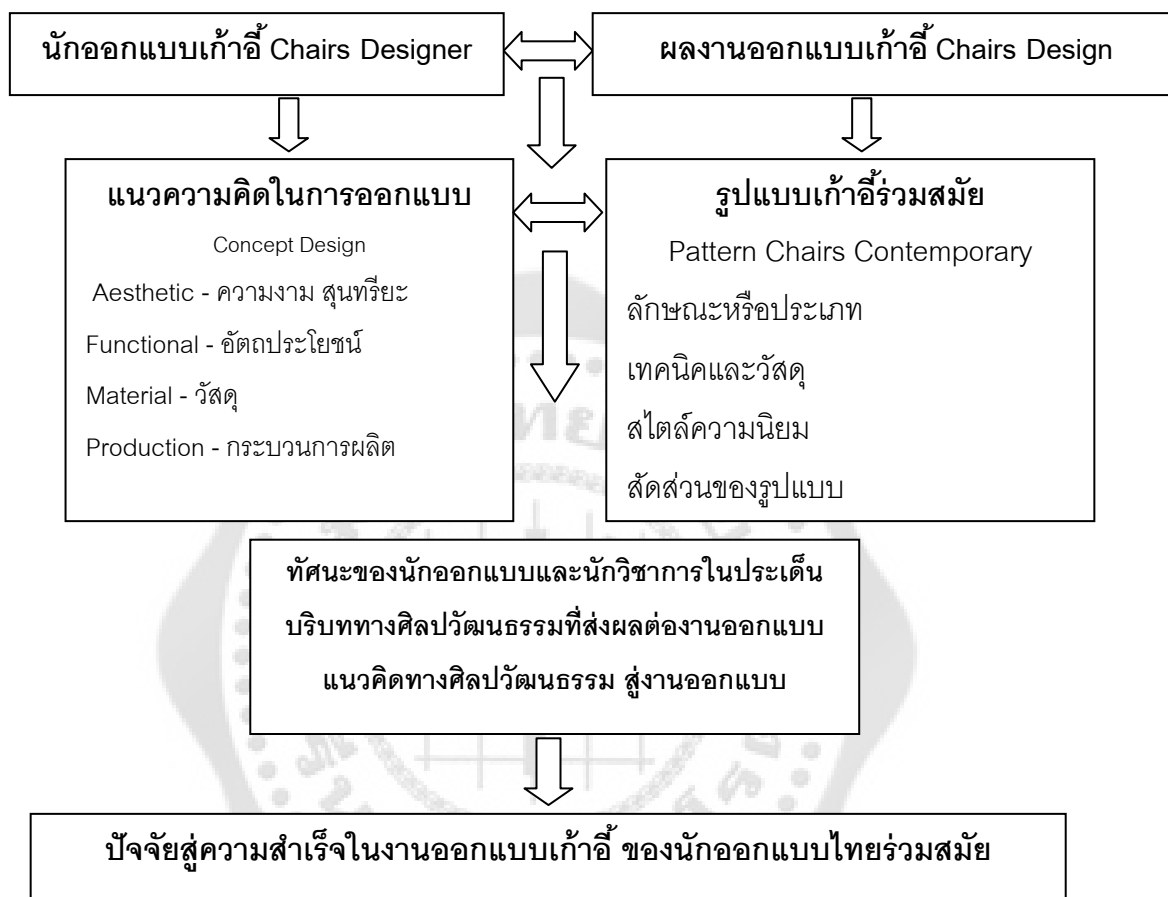
7. ส่วนอุปกรณ์เสริมต่างๆ ควรถือว่าเป็นส่วนที่ทำให้เก้าอี้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เช่น ระบบปรับความสูงต่ำของพนักพิงหรือปรับความอ่อนนุ่มของที่นั่ง ควรอยู่ในตำแหน่งที่สามารถใช้มือเพียงข้างเดียว ก็ใช้อุปกรณ์เสริมได้ เก้าอี้ทำงานควรมีล้อจะช่วยให้ผู้นั่งขยับร่างกายได้สะดวกขึ้น เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า ในช่วงเวลาตลอดชีวิตของคนเรา มักจะใช้เวลาเกือบทั้งหมดอยู่กับการนั่ง ลักษณะท่าทางการนั่งหลายอิริยาบถนั้นทำให้โครงสร้างร่างกายเปลี่ยนแปลงไปตามอิริยาบถนั้นและการรับน้ำหนักของกระดูกสันหลังจะรับแรงกดทับแตกต่างกัน เนื่องจากคนเราไม่สามารถนั่งในท่าเดียวได้ตลอดเวลา นักออกแบบที่ดีจึงต้องหาวิธีการออกแบบเก้าอี้ให้เหมาะกับท่านั่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นนั่งทำงาน นั่งพักผ่อนหรือกึ่งนั่งกึ่งนอน การออกแบบเก้าอี้ที่มีลักษณะที่ถูกหลักวิชาการ จะทำให้เกิดการจัดท่าทางของมนุษย์ให้อยู่ในลักษณะธรรมชาติที่สุด เพื่อลดการเหนื่อยล้าของร่างกาย นอกจากนี้เก้าอี้ยังเป็นเฟอร์นิเจอร์ประเภทเดียวที่สามารถมองได้รอบ ดังนั้นมีความสัมพันธ์กันระหว่างสัดส่วนร่างกายของมนุษย์ วัสดุ กรรมวิธีการผลิต และประโยชน์ใช้สอยอีกด้วย

ในการออกแบบหน้าที่ทางด้านความงามและหน้าที่ทางด้านอัตถประโยชน์ต้องมีความสัมพันธ์กัน ส่วนการจะเน้นหนักทางด้านใด ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมาย ถ้าถือความงามการออกแบบก็เน้นหนักไปในทางความงามเป็นสำคัญ ในทำนองเดียวกันงานที่ถือประโยชน์ใช้สอยเป็นใหญ่ การออกแบบก็เน้นทางอัตถประโยชน์ ความงามจึงมีความสำคัญรองลงไปนักออกแบบจะต้องแสดงออกถึงลักษณะเฉพาะตัวของนักออกแบบไม่ว่าจะเป็นรูปแบบสีสันทัน หรือเทคนิคที่นักออกแบบแต่ละคนจะพึงมี ซึ่งสิ่งนี้ได้ว่าเป็นเครื่องแสดงถึงความสามารถของนักออกแบบได้ว่ามีฝีมือหรือมีความสามารถระดับไหน ถึงเรียกได้ว่าประสบความสำเร็จในงานออกแบบ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย
ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดในงานวิจัยดังนี้



ภาพประกอบ 35 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษา เรื่องปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative method) ซึ่งใช้วิธีศึกษาเฉพาะกรณี (Case Study Approach) เพื่อศึกษาปรากฏการณ์ในงานออกแบบเก้าอี้ ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย ว่า แนวความคิดในการออกแบบและรูปแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างไร บริบทแวดล้อมทางด้านศิลปวัฒนธรรมเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อความงาม หน้าที่ใช้สอย ในการออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยมากน้อยเพียงใด โดยผู้วิจัยได้ลำดับขั้นตอนในการดำเนินการศึกษาดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้ คือ

1. กลุ่มนักออกแบบเก้าอี้ของไทย จำนวน 10 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จากการคัดเลือกเป็นนักออกแบบยอดเยี่ยมแห่งปี (Designer of the year) ซึ่งจัดโดยคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ตั้งแต่ปี 2550 - 2557 (Purposive Selection) ดังรายนามต่อไปนี้

- 1.1 สุวรรณ คงขุนเทียน
- 1.2 พงศพิงษ์ กิจกาญจน์
- 1.3 จิตริน จินตปรีชา
- 1.4 ศุภพงศ์ สอนสังข์
- 1.5 กรกตอารมย์ดี
- 1.6 ปิติ อัมระวงศ์
- 1.7 จุฑามาส บุรณะเจตน์
- 1.8 ปภพ ว่องพาณิชย์
- 1.9 สมชัย ธรรมธรรณกุล
- 1.10 พิษณุ นาคศิริโยธิน

โดยการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยคัดเลือกจากความน่าสนใจของประวัติและผลงาน และความแตกต่างของขนาดสถานประกอบการของนักออกแบบ เช่น ขนาดของบริษัทหรือธุรกิจ และ ลักษณะของผลงานออกแบบด้านวัสดุ

2. กลุ่มนักวิชาการและผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบเฟอร์นิเจอร์จำนวน 2 ท่าน คัดเลือกจากนักวิชาการที่มีประสบการณ์สอนด้านการออกแบบ จำนวน 1 ท่าน และผู้บริหารหน่วยงานของภาครัฐที่มีส่วนในการส่งเสริมและสนับสนุนผลักดันนักออกแบบ จำนวน 1 ท่าน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นเตรียมข้อมูล เป็นการศึกษาประวัติและผลงานของตัวนักออกแบบทั้ง 10 คนเป็นพื้นฐานเบื้องต้นจากสื่อต่างๆ เช่น สื่อบันทึกงานประกวด การแสดงงาน อินเทอร์เน็ต ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ TCDC เป็นต้น เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนวางแผนทางการสัมภาษณ์ โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างในการลงพื้นที่สัมภาษณ์เชิงลึกจากตัวนักออกแบบโดยประเด็นคำถามให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ดังนี้

1. จุดเริ่มต้นของอาชีพนักออกแบบ
2. นิยามความหมายของเก้าอี้
3. ผลงานออกแบบเก้าอี้ รางวัล
4. แนวความคิดในการออกแบบ
 - 4.1 แนวคิดทางด้านความงาม
 - 4.2 แนวคิดทางด้านประโยชน์ใช้สอย
 - 4.3 แนวคิดทางด้านเทคนิคและวัสดุ
 - 4.4 แนวคิดด้านกระบวนการผลิต
5. รูปแบบ หรือ ประเภทของเก้าอี้ที่นิยมในการออกแบบ
6. จุดเด่น หรือเอกลักษณ์ในงานออกแบบของตัวเอง
7. บริบททางศิลปวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อแนวคิดหรือแรงบันดาลใจในงานออกแบบ
8. ความร่วมสมัยในงานออกแบบ
9. มุมมองต่อนักออกแบบไทยในปัจจุบัน
10. ช่องทางในการนำเสนอผลงานออกแบบ

ขั้นเก็บข้อมูลภาคสนาม เป็นการลงพื้นที่หลังได้มีการนัดหมายนักออกแบบ เพื่อขอสัมภาษณ์ ขอยืมชมโรงงาน สตูดิโอสร้างงาน บริษัทบ้าน ฯลฯ เพื่อการพูดคุยถึงประเด็นต่างๆตามวัตถุประสงค์และขอบเขตของงานวิจัย มีการเก็บข้อมูลจากเทปสัมภาษณ์ และมีการถ่ายภาพนักออกแบบ บริบทแวดล้อม และผลงานอย่างละเอียด จนครบทั้ง 10 คน และข้อมูลเก้าอี้ 30 ชิ้นงานเพื่อวิเคราะห์ประกอบ

ขั้นรวบรวมข้อมูลและจัดกระทำข้อมูล นำข้อมูลจากการลงภาคสนามมาจัดกระทำด้วยการถอดเทปสัมภาษณ์ เรียบเรียงประเด็นการสัมภาษณ์ เรียบเรียงภาพถ่ายประกอบการจัดกระทำข้อมูล มีทั้งภาพถ่ายผลงาน นักออกแบบ บริบทแวดล้อม และตัวบทสัมภาษณ์ตามประเด็นที่ตั้งไว้ จนครบทั้ง 10 คน

ขั้นตรวจสอบข้อมูล นำข้อมูลที่เป็นผลจากการจัดกระทำข้อมูล กลับไปให้นักออกแบบที่เป็นกรณีศึกษาตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อการยอมรับ หรือขัดแย้ง ต่อข้อมูลที่ผู้วิจัยจัดกระทำหรือเรียบเรียงบทสัมภาษณ์ และผลจากนั้นนำมาตรวจสอบด้วยการสัมภาษณ์ที่ศนะจากนักวิจารณ์ที่มีต่อนักออกแบบและผลงานตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย จำนวน 2 คน เพื่อตรวจสอบว่าข้อมูลที่ได้มา กับทัศนะหรือความคิดเห็นของนักวิจารณ์ เป็นไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่

ขั้นสรุปอภิปรายผล สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ ตามประเด็นวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

แนวความคิดในการออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยจัดกลุ่มตามลักษณะของจุดเด่นในงานออกแบบทางด้านวัสดุ มีลักษณะแนวคิดร่วมที่เหมือนกันในการออกแบบเก้าอี้ว่าเป็นอย่างไร หรือแนวคิดที่มีความแตกต่าง เพื่อจัดประเภทของลักษณะแนวคิด และรูปแบบผลงาน รวมทั้งจัดประเภทของนักออกแบบ กระบวนการผลิต เพื่อให้เห็นความเหมือนหรือแตกต่าง โดยผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์แนวความคิดและรูปแบบผ่านผลงานออกแบบเก้าอี้และการสังเกตและสัมภาษณ์ดังนี้

เกณฑ์ในการวิเคราะห์แนวความคิดในการออกแบบ

1. แนวคิดทางด้านความงาม(The Aesthetics)โครงสร้าง รูปร่าง รูปทรง สัดส่วน สี ฯ
2. แนวคิดทางด้านประโยชน์ใช้สอย(The Functions)และสัดส่วนทางกายวิภาค
3. แนวคิดเรื่องเทคนิคและวัสดุ (The Techniques and Material)ที่ใช้ในการออกแบบ
4. แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม (The Production)

เกณฑ์ในการวิเคราะห์รูปแบบผลงานออกแบบเก้าอี้

1. จัดกลุ่มแยกประเภทตามลักษณะการใช้งานที่เป็นที่นิยมและประสบความสำเร็จในการออกแบบ เช่น เก้าอี้มีที่เท้าแขนและพนักพิงหลัง เก้าอี้พับนอน เก้าอี้รับประทานอาหาร เป็นต้น
2. จัดกลุ่มแยกประเภทตามลักษณะของการใช้วัสดุ เช่น วัสดุจากธรรมชาติ และวัสดุสังเคราะห์

3. จัดรูปแบบผลงานอยู่ในกระแสมัณนิยมนหรือสไตล์การออกแบบลักษณะไหน เช่น สแกนดิเนเวีย โมเดิร์นดีไซน์ คลาสสิก หรือ ร่วมสมัยอย่างไร

เกณฑ์ในการวิเคราะห์ทัศนะของนักออกแบบและนักวิชาการ ด้านภูมิปัญญาทางศิลปวัฒนธรรม (Thai Wisdom and Cultural) ที่ส่งผลต่อการออกแบบ และความร่วมสมัยของงานออกแบบเก่าอี้ ของนักออกแบบไทย เป็นไปตามกรอบของการวิเคราะห์เชื่อมโยงระหว่างทัศนะ แนวคิด ซึ่งถ่ายทอดลงสู่ผลงานในเรื่องของเทคนิคและวัสดุ สำหรับการนำเสนอผลการวิจัยจะกระทำในรูปแบบของการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ พร้อมภาพถ่ายประกอบข้อมูลและผลงานของนักออกแบบอย่างชัดเจน โดยเรียบเรียงและนำเสนอตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย



บทที่ 4

การนำเสนอผลการวิจัย

ในการศึกษา เรื่องปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการลงพื้นที่สังเกตและสัมภาษณ์เชิงลึกด้วยแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง จากการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านผลงานการออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยที่เป็นกรณีศึกษาแบ่งตามเอกลักษณ์หรือจุดเด่นทางด้านวัสดุ สามารถแยกกลุ่มนักออกแบบและผลการวิเคราะห์ที่ได้ดังนี้

1. กลุ่มที่มีแนวคิดด้านการผสมผสานวัสดุจากธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ โดยอาศัยเทคนิคทางภูมิปัญญาของงานหัตถกรรมประเภทจักสาน

1.1 สุวรรณ คงขุนเทียน

นักออกแบบ และกรรมการผู้จัดการบริษัทโยธากาอินเตอร์เนชั่นแนลจำกัดดูแลด้านการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ รางวัล Grand Prizes Award 2004, Honor Award 2008 Designer of The Year และรางวัลอื่นๆทั้งในระดับประเทศและต่างประเทศเป็นคนปลุกกระแสการนำเอาผักตบชวา มาใช้เป็นวัสดุหลักในการผลิตเฟอร์นิเจอร์สไตล์เอเชียน จนเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกเป็นคนริเริ่มนำวัสดุ PE เข้ามาใช้ทดแทนผักตบชวาที่เอาทักะงานจักสานแบบโยธากามาทำให้เส้นพลาสติกที่ดูราคาถูก ดูสูง ค่าน่าใช้สวยงามขึ้น นอกจากนั้นยังดึงเอาวัสดุแปลกใหม่เช่นกระดาษใยสัปะรดมาสร้างสรรค์ผลงานออกแบบจนเป็นเฟอร์นิเจอร์ได้อีกด้วยโดยเฉพาะเก้าอี้ เป็นนักออกแบบรุ่นใหญ่ที่มาก ประสบการณ์ ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงเป็นคนสนับสนุน ส่งเสริมนักออกแบบรุ่นใหม่มากมาย เข้าสู่วงการออกแบบ หลายคนในวันนี้มีชื่อเสียงและประสบความสำเร็จ จนสามารถยืนหยัดได้ด้วยตนเอง และผู้ประกอบการอีกไม่น้อยในภาคธุรกิจ ที่สุวรรณชักชวนเข้าร่วมกลุ่ม Design & Object ที่สุวรรณและเพื่อนฝูงในกลุ่มผู้ประกอบการสินค้าที่นำเอาการออกแบบมาเป็นจุดขายที่ก่อตั้งขึ้นกว่าสิบ ปีที่แล้ว จนถึงวันนี้แทบจะเรียกได้ว่า สมาชิกทั้งหลายในกลุ่มนี้เป็นแนวหน้ากลุ่มสำคัญที่สร้างชื่อเสียง และภาพลักษณ์อันดีต่ออุตสาหกรรมการออกแบบและผลิตสินค้ากลุ่มเฟอร์นิเจอร์และของตกแต่งบ้าน งานออกแบบของสุวรรณ ที่เป็นผลผลิตของโยธากาโดยเฉพาะเก้าอี้ เขาให้นิยามความหมายของมันว่า มันคือเครื่องเรือนที่ตอบสนองหรืออำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์ตอบใจทักของวิถีชีวิตของแต่ละยุค แต่ละสมัยได้ผลงานการออกแบบเก้าอี้ของสุวรรณ มีความโดดเด่นในเรื่องของการใช้วัสดุทั้งจากธรรมชาติจนพัฒนาวัสดุมาสู่วัสดุสังเคราะห์จากเส้นใยต่างๆที่คงความเป็นเอกลักษณ์ในงานจักสาน นำเอาภูมิปัญญาดั้งเดิมทางด้านวัฒนธรรมเครื่องใช้ไม้สอยมาประกอบสร้างในรูปทรงของ

เก้าอี้แนวคิดหรือแรงบันดาลใจตั้งอยู่บนวิถีชีวิตของคนในเวลานั้น ในฐานะนักออกแบบมีหน้าที่ทำของให้คนใช้จากการสัมภาษณ์สุวรรณ คงขุนเทียน ผู้สัมภาษณ์แก้วทง สอนสังข์ เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2558 ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับแนวคิดในการออกแบบเก้าอี้ของเขาตอนหนึ่งว่า

แนวคิดของเก้าอี้ คือ นั่งสบาย มันคืออันเดียวกัน คือเรื่องของที่นั่งสบาย คำตอบก็คือนั่งสบาย อย่างเดียวพอพูดอย่างนี้ มันเหมือนกับว่าผมไม่มีแนวทาง เพราะฉะนั้นแนวทางของผมก็คือว่า ประสบการณ์ของผม คือ แนวคิดมันบอกให้ผมต้องทำยังไง สรุปอย่างนี้ดีกว่า ดูเหมือนเก้าอี้ผมจะเยอะ แต่ผมเหมือนดูตกผลึก จากเยอะทำเป็นไม่เยอะได้ เทคนิค และรายละเอียดลดทอนลงสายของมัน อาจจะดูง่ายมากเลยแต่ว่ามันจะมีดีในเรื่องของงานถัก งานผูก งานมัดมากกว่าผมเล่นกับเทคนิค พยายามอยู่กับเทคนิคอยู่กับแนวคิดของมัน แล้วเอามาใช้ในงาน คนอื่นเขาอาจจะมองเรื่องของแนวคิด หรือรายละเอียด เป็นอีกแบบหนึ่ง แต่ในฐานะของผม ผมจะให้รายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ เป็นเหมือนงานของผม คือ ออกมาตรงมูมนี้ ผมจะบิดนิดหนึ่งอะไรอย่างนี้ คือผมจะเป็นคนแบบที่เรียกว่า มีลูกเล่นอะไรซ่อนอยู่ ไม่เดินไปตรงๆ ผมสนุกกับมัน แล้วมันเป็นลักษณะเฉพาะของผมด้วย สมมุติว่าผมบอกว่ามีเส้นตรงวิ่งมา คุณบอกว่า เออสวยแล้ว แต่ผมบอกผมยังต้องมีอะไรอีก มีอะไรนิดหน่อยในความเรียบง่ายของผม แต่รูปทรงเก้าอี้ของผมง่ายมาก แต่ผมจะผูกมัดซะจนมันไม่หยุดหยิบเลย แต่มันอยู่ในกรอบของ ผม (สุวรรณ คงขุนเทียน.2558: สัมภาษณ์)

ผลงานออกแบบเก้าอี้ของสุวรรณ คงขุนเทียน มีมากมาย ผู้วิจัยเลือกตัวอย่างในการศึกษาวิเคราะห์ลักษณะเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ทางด้านแนวคิดและรูปแบบในการออกแบบที่เป็นผลมาจากการผสมผสานวัสดุจากธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์เป็นแค่บางส่วนดังภาพประกอบ



1.Emmanuelle Chair
(Arm Chair)



2.New Tiny Chair
(Dining Chair)



3. Malangtub
(Dining Chair)

ภาพประกอบ 36 ผลงานออกแบบเก้าอี้ของสุวรรณ คงขุนเทียน

ที่มา: ข้อมูลภาพจากสุวรรณ คงขุนเทียน. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2558.

แนวคิดทางด้านความงาม

ความงาม ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านเส้นสายของรูปร่างรูปทรง ที่มีส่วนเว้าส่วนโค้งตามสัดส่วนของการใช้งานโดยเฉพาะพนักพิงหลัง ที่มีเส้นโค้งสวยงามชัดเจน ผ่านการออกแบบด้วยสัดส่วนที่รองรับกับสรีระการนั่งของคน มีความเรียบง่ายของเส้นสายการออกแบบ แต่แฝงไปด้วยความละเอียดของเทคนิคในการจักสานที่ดูมีจังหวะการซ้ำของลวดลายได้อย่างสมดุลสวยงาม สีที่ใช้ในการออกแบบเป็นกลุ่มสีโทนธรรมชาติ ที่ดูแล้วให้ความรู้สึกอบอุ่น และใกล้ชิดธรรมชาติ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะที่สำคัญในงานของสุวรรณ คงขุนเทียน ในการใช้ความงามของพื้นผิวจากงานหัตถกรรมจักสานด้วยวัสดุจากธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ต่างๆ

แนวคิดทางด้านประโยชน์ใช้สอย

เก้าอี้ตัวที่ 1.เป็น Arm Chair มีสัดส่วนที่รองรับกับที่เท้าแขนและพนักพิงหนังที่มีความสูงจนถึงคอหรือศีรษะทำให้เกิดความสะดวกสบายในการนั่ง ซึ่งการใช้งานของมันเป็นลักษณะของกลุ่ม Easy Chair (เก้าอี้พักผ่อน) เพราะฉะนั้น มันจะสามารถอยู่ตัวเดียวได้ภายในห้องนั่งเล่น ไม่จำเป็นต้องเข้าชุดเหมือนอีก 2 ตัว ที่เป็น Dining Chair ซึ่งเป็นเก้าอี้ที่การใช้งานของมันสามารถผลิตออกมาเป็นชุดเพื่อเข้ากับโต๊ะรับประทานอาหาร เป็นเก้าอี้ที่ใช้เวลานั่งในการทำกิจกรรมไม่นานนัก พนักพิงจึงถูกออกแบบมามีความสูงแค่ครึ่งของหลัง แต่สามารถทำให้เกิดความผ่อนคลาย และสะดวกสบายในการนั่งได้เช่นกัน

แนวคิดทางด้านเทคนิคและวัสดุ

เก้าอี้ตัวที่ 1.เป็น Arm Chair มีเส้นโค้งเส้นเว้าที่เกิดจากการใช้วัสดุผสมผสานในการดัดโค้งเข้ารูปเช่น หวาย โลหะ และมีพื้นผิวของพนักพิงที่เป็นการใช้เทคนิคหัตถกรรมจักสานผักตบชวาเป็นลวดลายตามโครงสร้างที่ได้ เมื่อเรานั่งพิงพนักเกิดความอ่อนตัวของพนักพิงด้านหลังแต่ทว่ามีความแข็งแรงของโครงสร้างฐานรองรับของเก้าอี้ เบานั่งรองรับเป็นวัสดุหนังหุ้มบุนวมสีขาว นิ่มสบายเวลานั่ง

เก้าอี้ตัวที่ 2.เป็น Dining Chair มีโครงสร้างเป็นไม้จริง โครงสร้างพนักพิงดัดโค้ง ใช้เทคนิคของหัตถกรรมจักสานย่านลิเภาในการถักทอคลุมทับพนักพิงหรือที่รองรับหลังของคนนั่ง เบาะที่นั่งเป็นผ้าหุ้มบุ

เก้าอี้ตัวที่ 3.เป็น Dining Chair มีลักษณะใกล้เคียงกับตัวที่ 2 แต่โครงสร้างขาเป็นไม้ไผ่และหวายดัด ใช้เทคนิคการมัดหวายแบบหัตถกรรมพื้นบ้านทั่วไป วัสดุที่ใช้ในการถักทอลวดลายเป็นพนักพิง ใช้วัสดุสังเคราะห์ที่เรียกว่า Polyethylene ซึ่งสามารถใช้รักษาความงดงามในลวดลายจักสานหัตถกรรมได้ใกล้เคียงกับวัสดุธรรมชาติ

แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม

กระบวนการผลิตในงานออกแบบของสุวรรณ มีโรงงานอุตสาหกรรมในการผลิตของตนเอง ภายใต้ บ.โยธกา มีแรงงานเป็นช่างผลิตงานหัตถกรรม และช่างที่ทำงานโครงสร้างต่างๆ เดิมเป็นช่างพื้นบ้านที่ทำงานด้วยวัสดุจากธรรมชาติ เช่น งานหวาย ผักตบชวา ย่านลิเภา จนพัฒนาวัสดุในการสร้างความแปลกใหม่และงดงามด้วยวัสดุสังเคราะห์โดยทดลองให้ช่างหัตถกรรมสาน ผูก มัด ด้วยวัสดุใหม่ จนสามารถขึ้นรูปและประกอบได้ตามที่ออกแบบ โดยมีการพัฒนาจากการแก้ปัญหาเรื่องวัสดุมาโดยตลอด

รูปแบบในผลงานออกแบบเก้าอี้ของสุวรรณ คงขุนเทียน

ผลงานตัวอย่างทั้ง 3 ชิ้นมีลักษณะของการผสมผสานวัสดุ เทคนิคหลักคือรูปแบบที่แสดงถึงทักษะความงดงามของงานหัตถกรรมจักสานวัสดุจากธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ อาศัยความเรียบง่ายที่เป็นการแก้ปัญหาวัดในการถักทอ ผูกมัด เข้ากับการใช้เทคนิคทางอุตสาหกรรมผสมผสาน มีความร่วมสมัยด้วยวัสดุและรูปทรงที่สวยงามเรียบง่ายและดูละเอียดอ่อนด้วยพื้นผิวจากงานจักสาน มีรูปแบบของความเป็นตะวันออกด้วยงานไม้และงานหัตถกรรม



ภาพประกอบ 37 ตัวอย่างผลงานออกแบบเก้าอี้ Arm Chair ลักษณะอื่นๆ

ที่มา: ข้อมูลภาพจากสุวรรณ คงขุนเทียน. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2558.

YOTHAKA COLLECTION

BAR STOOL



Polyethylene. Ele-High Chair
L.45 x D.56 x H.108 Cms.
Chess Pattern



Water Hyacinth. Mom Bar Stool
L.39.5 x D.49.5 x H.92 Cms.



Polyethylene. Mom Bar Stool
L.36 x D.53 x H.97 Cms.
Chess pattern



Polyethylene. Mom Bar Stool
L.39.5 x D.46 x H.109 Cms.
Window Pattern / High back



Water Hyacinth. Sea-Tone Bar Stool
L.41 x D.48 x H.104 Cms.



Artificial Liana. Taipan Bar Stool
L.51.5 x D.58 x H.99 Cms.

ภาพประกอบ 38 ตัวอย่างผลงานออกแบบเก้าอี้ Bar Stool ลักษณะต่างๆ

ที่มา: ข้อมูลภาพจากสุวรรณ คงขุนเทียน. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2558.

1.2 กรกต อารมย์ดี

นักออกแบบ และกรรมการผู้จัดการห้างหุ้นส่วนจำกัด Korakot International เป็นหนึ่งในนักออกแบบที่พิสูจน์ว่าวิชาการออกแบบเป็นจักรกลสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทยและตัวนักออกแบบเป็นเสมือนผู้บังคับใช้กลจักรนั้นให้เกิดประสิทธิภาพ ผลงานของกรกตเปรียบเสมือนการส่งผ่านภูมิปัญญาบางอย่างจากคนรุ่นปู่ผูกเชื่อมกับวิถีชีวิตลูกชาวประมงที่ผูกพันกับการทำเครื่องมือจับสัตว์น้ำและการทำวาว ผนวกด้วยงานศึกษาวิจัยที่ได้ร่ำเรียนสมัยเป็นนักศึกษานิเทศศาสตร์ ชัดเกล้า และถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานที่ใช้ทุนทางสังคมที่มีอยู่ วัยรุ่นและคนว่างงานที่เว้นว่างจากงานประมงซึ่งนับวันแทบจะหาากินกับอาชีพนี้ได้ยาก ได้ฝึกฝนในการผลิตของแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคเก่าแก่ที่คุ้นมือ สร้างงาน สร้างอาชีพขยายและกระจายรายได้ออกไปได้ทั่วทั้งชุมชน นอกจากสร้างให้ชุมชนเข้มแข็งขึ้น และคนมีรายได้พอเลี้ยงปากท้อง ดึงคนหนุ่มสาวกลับบ้านทำอาชีพที่สุจริตจะได้กลับไปเชื่อมต่อ

ภูมิปัญญาจากบรรพบุรุษพัฒนาต่อยอดสร้างสรรค์มูลค่าและคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์และจิตสำนึกแห่งภูมิปัญญาควบคู่ไปด้วยกัน

ก่อนที่จะกรกตจะเริ่มหันมาสนใจในการออกแบบเก้าอี้ นั้น เริ่มมาจากการทำงานออกแบบประเภทผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน โดยเริ่มจากทักษะในงานประติมากรรม ด้วยความรู้และปริญญาด้านศิลปะและการออกแบบ จึงให้ความสำคัญกับเรื่องความงามที่สามารถใช้สอยได้ด้วย โดยใช้วัสดุที่หาได้ในท้องถิ่นและสามารถสร้างเอกลักษณ์ของผลงานด้วยไม้ไผ่ ด้วยรูปแบบที่เป็นวัสดุ เส้นใยธรรมชาติ มันเลยเป็นงานหัตถกรรมที่มีความคิดสร้างสรรค์สามารถรองรับงานดีไซน์ที่เป็นสมัยใหม่เอกลักษณ์ในงานที่ชัดเจนของกรกตคือการมัดการผูก ใช้วิธีการมัดแบบหนูว่า จะมีผูกแปแ ผูกกระตุก เบ็ด และมีเส้นของไม้ไผ่ วัสดุและกรรมวิธีการผลิตปัจจุบันใช้อุตสาหกรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง ใช้โลหะเข้ามาผสมเป็นโครงสร้างเพื่อความแข็งแรงผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านของกรกต ใช้ภูมิปัญญาในการมัด ผูก ไม้ไผ่ ต่อยอดเป็นผลงานประติมากรรมตกแต่งสถาปัตยกรรมในสถานที่ต่างๆทั้งในประเทศและต่างประเทศ จนแตกยอดความคิดสร้างสรรค์มาสู่งานเครื่องเรือนที่ใช้เทคนิคและวัสดุไม้ไผ่เช่นเดิมมาผสมผสาน โดยยังใช้แรงงานชาวบ้านในชุมชน เป็นฐานผลิตส่วนประกอบที่เป็นงานหัตถกรรม รวมทั้งผลงานออกแบบเก้าอี้ของกรกต ก็มีความน่าสนใจและมีเอกลักษณ์เฉพาะที่ดึงเอาความสามารถออกมาสร้างสรรค์โดยการทำงานกับวัสดุธรรมชาติจำเป็นต้องรักษาสภาพเนื้อไม้เพื่อป้องกันปลวกกันผุ ซึ่งเป็นมรดกทางภูมิปัญญาที่ได้นำมาใช้ต่อในการทำงานอีกอย่างหนึ่งเช่นกัน จากการสัมภาษณ์ กรกต อารมย์ดี ผู้สัมภาษณ์แก้วทวง สอนสังข์ เมื่อวันที่ 4 เมษายน 2558 ได้ให้ทัศนะถึงเก้าอี้ของเขาว่า

เก้าอี้คือสิ่งที่เป็นเส้น เส้นกับช่าง บางทีก็ขายไม่ออก เส้นตัวนี้สวยแต่นั่งไม่ค่อยสบาย เส้นอันนี้ไม่สวยแต่นั่งสบาย เราเป็นนักออกแบบและนักศิลปะ เราจำเป็นต้องทำเส้นให้สวยและนั่งสบายด้วย ทิศทางการออกแบบต่อไป เราจะทำสรีระของประติมากรรมให้กลายเป็นฟังก์ชัน แต่ว่าทำซ้ำได้ด้วย ผมจะเป็นคนทำประยุกตศิลป์ ผมต้องทำงานศิลปะที่ผมจบมา สรีระของคนให้นั่งในเส้น ด้วยทักษะที่เป็นเส้นมือ จะใช้ทักษะของไม้กันผุนี้เป็นเอกลักษณ์ ศิลปะการทำให้เต็ม ส่วนสีที่ผมใช้จะเป็นลักษณะของสีธรรมชาติ สีขาวสีครีมขัดไม้สีสีน้ำตาลไหม้อยากเอาไม้ผูกมาทำให้คนนั่งได้ แต่ต้องคำนึงถึงเรื่องเสื้อผ้าของเขา ความนั่งสบายของเขา สรีระของเขา การเอาเทคนิคการผูกมัดมาทำที่นั่ง ก็คือเอาเรื่องของสรีระมนุษย์เข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้รู้ว่าการออกแบบเก้าอี้ แต่ละตัว ต้องคำนึงถึงการใช้งาน รูปร่าง ความสูง-ต่ำ ของคน ขนาดสัดส่วนคนเอเชียหรือ คนฝรั่ง โต๊ะยังงี้เก้าอี้ยังงี้ไป ศีรษะยังงี้ไป ศีรษะของพวกนี้เพิ่มก็เลยลองๆ ทำดู แล้วขึ้นงานแบบประติมากรรม โดยเอาพื้นฐานที่เราเก่ง เรามีลักษณะเด่นทางด้านการทำโครงสร้างแบบประติมากรรม (กรกต อารมย์ดี.2558: สัมภาษณ์)

การออกแบบเก้าอี้ ไม่เพียงแต่เป็นการแก้ปัญหาในเครื่องของโครงสร้างและวัสดุเพียงอย่างเดียว ความงามทางด้านศิลปะที่เป็นผลมาจากเทคนิคการใช้วัสดุ เพื่อให้เห็นเส้น รูปร่าง รูปทรง ตามที่ออกแบบก็มีความสำคัญไม่แพ้กัน อีกทั้งสรีระของคนก็ต้องคำนึงถึงสัดส่วนในการออกแบบอีกด้วย พื้นฐานความรู้ทางด้านศิลปะของนักออกแบบมีความสำคัญอย่างมากในการถ่ายทอดความงามให้ออกมายังผลิตภัณฑ์เพื่อการใช้งานเพื่อรองรับความสะดวกสบายของมนุษย์ โดยเฉพาะการใช้วัสดุจากธรรมชาติประเภทไม้ ไม้ ผูก มัด เชื่อมต่อจุด ที่ต้องมีการเสริมโครงสร้างที่มีความแข็งแรงในการรองรับน้ำหนักสำหรับนั่งให้สบายและมีความแข็งแรงทนทาน อีกทั้งแก้ปัญหาการเสื่อมสลายของเนื้อไม้หรือเส้นใยต่างๆในเรื่องการออกแบบเก้าอี้ จากการสัมภาษณ์ กรกต อารมย์ดี ผู้สัมภาษณ์แก่ล้นทอง สอนสังข์ เมื่อวันที่ 4 เมษายน 2558 ได้กล่าวถึงผลงานของตัวเองว่า

ตอนนี้ผมศึกษาเฉพาะชุดรับแขก มีอาร์มแชร์มีโซฟา 2 ที่นั่งก็คือ love seat สิ่งที่เราสามารถทำได้ก็คือการปรับการทำ Day-Bed กึ่งนั่งกึ่งนอนอันใหญ่ๆ คนเข้ามาเห็น แล้วเขาจะให้เราไปทำอะไรต่อมากกว่าที่จะสั่งซื้อตรงนั้น ถ้าเป็นแบบของคนอื่นเขาจะทำตามมาตรฐานเป็นแบบๆไป ว่าเป็นม้านั่ง เป็นโซฟาหรือเป็นอาร์มแชร์เป็นโซฟา 2 ที่นั่ง เป็นรูปแบบที่สามารถตกแต่งเข้าไปในการตกแต่งภายในได้ง่ายกว่าของผมเพราะลูกค้ามาเห็น ก็จะเห็นว่า คุณทำอย่างอื่นได้ไหม เพราะว่าตัวอย่างเดียวนั้นมันมีราคาค่อนข้างสูง เพราะเราขึ้นตัวเดียว เขาก็ยังไม่สามารถที่จะเห็นว่าเราทำให้เป็นจำนวนมากได้ ที่ผมแตกต่างจากคนอื่น เพราะผมทำตกแต่งภายในภายนอกได้ด้วย ก็เลยเอาลักษณะของการทำเก้าอี้ ไปทำการตกแต่งห้อง อาคาร นิทรรศการ มากกว่าที่จะสั่งเป็นตัว (กรกต อารมย์ดี.2558: สัมภาษณ์)

ด้วยแนวคิดนี้ทำให้ผลงานการออกแบบของเขาไม่เหมือนงานออกแบบทั่วไปตามท้องตลาด และแต่ละชิ้นงานผลิตออกมาไม่มาก ผลิตตามยอสดั่งหรือสั่งผลิตพิเศษเพื่อการประดับตกแต่งภายในอาคารบ้านเรือน สำนักงาน โรงแรม รีสอร์ท เป็นต้น นอกจากนั้นยังได้รับการจ้างให้ออกแบบประติมากรรมตกแต่งฝาผนังที่ใช้ลวดลายเส้นสายของไม้ ไม้มาสร้างสรรค์ตามแนวคิดของเจ้าของสถานที่ ซึ่งปัจจุบันนี้แตกยอดของความคิดสร้างสรรค์ทำงานไปจนถึงโครงสร้างอาคารประดับตกแต่ง ชุ่มประติมากรรม โรงแรม อาคาร ต่างๆ ด้วยเทคนิคของการใช้วัสดุไม้ ไม้ผสมกับโครงสร้างเหล็ก ซึ่งในประเทศไทยตอนนี้ยังมีจำนวนนักออกแบบและทีมงานผลิตงานศิลปะตกแต่งลักษณะนี้น้อยมาก นอกจากนั้นกรกต ยังมีลูกค้าต่างประเทศที่เลือกให้เขาออกแบบงานประติมากรรมตกแต่งจากไม้ ไม้ หรือเก้าอี้กึ่งนั่งกึ่งนอน โดยการขนส่งด้วยตู้คอนเทนเนอร์ขนส่งทางเรือ และเดินทางไปติดตั้งยังต่างประเทศ ซึ่งเขาเป็นคนควบคุมการผลิตจากโรงงานและไปติดตั้งที่หน้างานเองทุกครั้ง ทำให้เห็นว่า นอกจากความคิดสร้างสรรค์ในการเลือกใช้วัสดุจากธรรมชาติที่คงเอกลักษณ์ของภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมจักสานของไทย ยังเป็นที่ต้องการของตลาดที่ขายความแปลก สวยงาม ที่มีกลิ่นไอของความเป็นตะวันออก ที่

สำคัญ ความงดงามและการควบคุมคุณภาพของนักออกแบบที่ได้ใจรายละเอียดของชิ้นงาน ทำให้เป็นที่ต้องการของลูกค้างานตกแต่งภายในและภายนอกทั้งในและต่างประเทศ



ภาพประกอบ 39 ผลงานออกแบบ Day Bed ที่ใช้ในการตกแต่ง

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก กรรทอาร์มดี. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 4 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 40 ผลงานออกแบบเก้าอี้ของกรรทเก้าอี้ Polka Dot Bamboo Arm Chair เน้นการเชื่อมต่อ

ที่มา: ข้อมูลภาพจากกรรทอาร์มดี. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 4 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 41 เก้าอี้ Polka Dot Bamboo Arm Chair รุ่น High Back เน้นการเชื่อมต่อ

ที่มา: ข้อมูลภาพจากกรรทวารมณดี. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 4 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 42 เก้าอี้ Love Seat ชนะเลิศการประกวดหัตถกรรมเชิงสร้างสรรค์ Innovative Craft Award 2

ที่มา: ข้อมูลภาพจากกรรทวารมณดี. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 4 เมษายน 2558.

แนวคิดทางด้านความงาม

ตัวอย่างเก้าอี้ดังกล่าวประกอบของกรกต อารมย์ดี มีความโดดเด่นทางด้านเทคนิคการมัด เชื่อมต่อจุดในการขัดของไม้ไผ่ โดยมีโครงสร้างของเส้นหลักตามขนาดและสัดส่วนของเก้าอี้ รูปทรงมี เส้นที่เคลื่อนไหวลื่นไหลด้วยเส้นของการตัดไม้ไผ่หรือเหล็กโครงสร้าง ความงามของมันถูกถ่ายทอด ออกมาผ่านเส้นสายของรูปร่างรูปทรงที่มีส่วนเว้าส่วนโค้ง เส้นตรง สันตึง เส้นนอน ตามสัดส่วน โครงสร้าง เป็นรูปทรงอิสระ ผ่านการออกแบบด้วยสัดส่วนที่รองรับกับสรีระการนั่งของคน มีความเรียบ ง่ายของเส้นสายการออกแบบ สีที่ใช้ดูอบอุ่นเข้ากับสีธรรมชาติตามลักษณะของวัสดุ นั่นคือไม้ไผ่

แนวคิดทางด้านประโยชน์ใช้สอย

เป็นลักษณะของเก้าอี้ที่เป็นโซฟาหรือเก้าอี้รับแขก 2 ที่นั่ง และเก้าอี้พักผ่อน นั่งสบายด้วยที่ นั่งเป็นเบาะหุ้มด้วยผ้าบนโครงสร้างเหล็กและไม้ไผ่ ซึ่งมีความยืดหยุ่นในตัวของมัน มีพนักพิงหลังทั้ง แบบสูงและต่ำโดยมีเบาะรองด้านหลังเพื่อความนุ่มสบายยามเมื่อพิง

แนวคิดทางด้านเทคนิคและวัสดุ

เก้าอี้ของกรกต มีโครงสร้างหลักเพื่อความแข็งแรงเป็นหลักเส้นทำสียให้เข้ากับไม้ไผ่ ส่วนประกอบอื่นที่เป็นพื้นผิวคือไม้ไผ่ขัดสานและมัดผูกจุด เพื่อให้ดูโปร่งโล่งแบบงานหัตถกรรม ใช้เบาะ หุ้มผ้าเพื่อความสะอาดสบายทั้งที่รองนั่งและพนักพิง ดูสะอาด สบายตา และอบอุ่น

แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม

กระบวนการผลิตในงานออกแบบของกรกต มีฐานการผลิตในรูปแบบของโรงงานหัตถ อุตสาหกรรม คือมีแรงงานในการทำงานเป็นขั้นตอน ทั้งในส่วนของการงานไม้ไผ่ และงานโลหะ มีการผลิต ที่เสร็จสิ้นภายในโรงงาน โดยแรงงานได้มาจากคนในชุมชนที่ว่างเส้นจากงานประมง เป็นวัยรุ่นหญิง ชาย และคนทำงานทั่วไป

รูปแบบในผลงานออกแบบเก้าอี้ของกรกต อารมย์ดี

ผลงาน มีรูปแบบที่แสดงถึงวัสดุธรรมชาติผสมผสานกับวัสดุสังเคราะห์ในสัดส่วนที่วัสดุ ธรรมชาติมีมากกว่าและแสดงหน้าที่ทางความงามของภูมิปัญญาในหัตถกรรมจักสาน หรือเทคนิคการ ผูก มัด เชื่อมต่อจุด มีลักษณะที่แสดงถึงวิถีในอดีตและร่วมสมัยได้ในปัจจุบัน

2. กลุ่มที่มีแนวคิดการออกแบบด้วยวัสดุธรรมชาติประเภทไม้และวัสดุสังเคราะห์ เช่น โลหะประเภท เหล็ก อลูมิเนียม สแตนเลส พลาสติก ไฟเบอร์กลาส บุนวม เป็นต้น

2.1 พงศพิงษ์ กิจกัญจนานันท์

นักออกแบบ และกรรมการบริหารบริษัท Stone & Steel ซึ่งเป็นหนึ่งในบริษัทออกแบบเฟอร์นิเจอร์รุ่นแรกๆ ของวงการออกแบบในเมืองไทย เมื่อสี่สิบปีก่อน นักออกแบบที่เรียนจบมาใหม่ๆ และสนใจอยากทำงานด้านออกแบบเฟอร์นิเจอร์ บริษัทลำดับต้นๆ ที่ทุกคนอยากมีโอกาสเข้าไปร่วมงานด้วย ก็คือ Stone & Steel ด้วยการที่พงศพิงษ์เป็นผู้ก่อตั้งและเป็นนักออกแบบตัวหลักในสมัยนั้นภายใต้การบริหารด้วยนักออกแบบทำให้ Stone & Steel เป็นบริษัทที่ให้ความสำคัญในเรื่องออกแบบมากกว่าเรื่องธุรกิจ ผลงานการออกแบบของพงศพิงษ์ หลายชิ้นที่ไม่เพียงแต่จะมีความสวยงามล้ำสมัย แต่ยังคงสอดแทรกรายละเอียดของงานผลิตที่น่าสนใจและให้ความใส่ใจต่อภาพรวมของเฟอร์นิเจอร์ตัวหนึ่งได้อย่างลงตัว สไตล์และเสน่ห์ของ Stone & Steel เป็นที่จดจำพอสมควรในแวดวงการตกแต่งภายในในสมัยนั้น ในปัจจุบันงานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ของ Stone & Steel ก็ยังคงความแรงและนำสมัยอยู่ ภายใต้บริหารและจัดตั้งทีมออกแบบของพงศพิงษ์ ซึ่งลดบทบาทในการเป็นนักออกแบบลงแต่เน้นการให้ความสำคัญในการสร้างนักออกแบบรุ่นใหม่ที่มีคุณภาพ

นอกเหนือจากการบริหารบริษัทของตนเอง พงศพิงษ์ยังมีส่วนช่วยผลักดันวงการออกแบบในอีกหลายด้าน เช่น การเข้าร่วมเป็นผู้เชี่ยวชาญพัฒนาศักยภาพนักออกแบบรุ่นใหม่ของไทยในหลายโครงการของรัฐเป็นกรรมการตัดสินการประกวดการออกแบบ ที่ต้องใช้สายตานักออกแบบมาก ประสพการณ์ เพื่อเป็นมาตรฐานในการยกระดับการออกแบบของนักออกแบบไทยการเป็นผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จการเป็นนักออกแบบที่มีฝีมือเยี่ยมคม การเป็นนักสร้างและเป็นแบบปฏิบัติที่ดีต่อนักออกแบบรุ่นน้อง เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้พงศพิงษ์ได้รับรางวัลชูเกียรติ Honor Award ของรางวัล Designer of the year 2009 ที่จัดโดยมหาวิทยาลัยศิลปากร จากการสัมภาษณ์ พงศพิงษ์ กิจกัญจนานันท์ผู้สัมภาษณ์แก้วทอง สอนสังข์ เมื่อวันที่ 26 เมษายน 2558 ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับออกแบบเก้าอี้ของเขาดังนี้

แนวคิดหลักของผมจะชัดเจนมาก คือเน้นมาในแนวโมเดิร์น คอนเทมโพรารี Modern Contemporary ช่วงแรกๆ จะมองโมเดิร์นมากเกินไป พอตลาดเรียกร้องว่ามันต้องการให้ดูเรียบง่ายสบายๆ หรือมีความเป็นกันเองมากขึ้นช่วงแรกๆ เพราะช่วงแรกๆ จะเน้นเป็นพวกงานออฟฟิศอะไรอะไรมากกว่า แนวมันเลยจะเรียกเป็นแนวโมเดิร์นมาก หลังๆ ก็มาเอาลักษณะคอนเทมโพรารี หรือความร่วมมือเข้ามาผสมด้วย มีการทดลองใช้วัสดุแปลกๆ หลากหลายไปเรื่อยๆ มันเป็นจุดประสงค์หลักของบริษัท Stone &

Steel ของผม ว่าเราจะเน้นการทดลองใช้วัสดุของแปลกๆ ที่ไม่เคยใช้ในวงการมาก่อนอย่างช่วงแรกๆ สมัยก่อนเราก็เป็นคนริเริ่มงานหล่ออลูมิเนียมเข้ามาใช้กับเฟอร์นิเจอร์ ก็คือ สร้างรูปทรงทางวัฒนธรรม สร้างอะไรขึ้นมาแล้วก็มีกระบวนกรของการหล่อไฟเบอร์กลาส ออกมาใช้อีกครั้งหนึ่ง แล้วก็ช่วงที่งานหัตถกรรมเป็นที่นิยม ก็ลองดึงเอางานจักสานเข้ามาลองเป็นโมเดลดูในช่วงยุคแรกๆ ตอนนั้นงานจักสานก็ยังเป็นแนวอนุรักษ์นิยมอีก เราก็ลองเอาโมเดลในฟังก์ชันที่ทันสมัยในรูปแบบที่สมัยใหม่เรียกได้ว่าเป็นแนวคิดในการผสมผสานระหว่างความทันสมัยกับวัสดุใหม่ๆ

ในการออกแบบ เส้นสายทุกเส้นในเก้าอี้ตัวหนึ่งมันต้องมีความหมาย มันต้องรองรับกับประโยชน์ใช้สอยไม่ใช่ขึ้นมาเพื่อเป็นการตกแต่งอย่างเดียวต้องนั่งสบายด้วย ในช่วงหลังๆ ที่เรามีทีมงาน มีนักออกแบบรุ่นใหม่มาขึ้นเยอะขึ้นเราก็เริ่มใส่คาเรกเตอร์เข้าไปว่าในแต่ละตัวเราสร้างให้เฟอร์นิเจอร์หรือเก้าอี้แต่ละตัวให้มันเป็นสิ่งมีชีวิต มันก็ต้องมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเองว่ามันมีนิสัย หน้าตาเป็นยังไง โดยการที่ให้นักออกแบบแต่ละคนให้ค้นหาแนวทางหรือ เอกลักษณ์ หรือแรงบันดาลใจในเก้าอี้แต่ละตัวเอามาสร้างเอกลักษณ์ของตนเองหรือของเก้าอี้ออกมาให้ได้ (พฤติพงษ์ กิจกัญญาสนน์.2558: สัมภาษณ์)

จุดเด่นของงานออกแบบเก้าอี้ของพฤติพงษ์ มีแนวคิดที่ชัดเจนในเรื่องของความเป็น Modern Contemporary Design รูปแบบของเก้าอี้มีความทันสมัยและร่วมสมัยด้วยวัสดุที่เป็นโลหะ มันวาวประกบกับวัสดุอื่นๆ เช่นหนัง ไม้ ไฟเบอร์กลาส เป็นต้น เป็นนักออกแบบคนหนึ่งที่ถูกเบิกงานออกแบบเก้าอี้สมัยใหม่ในประเทศไทย ผลงานบางชิ้นที่ออกแบบไว้ในยุคแรกๆยังขายได้อยู่จนถึงปัจจุบัน



ภาพประกอบ 43 ตัวอย่างผลงานเก้าอี้ของพฤติพงษ์ที่แสดงถึงความสมัยใหม่ด้วยงานออกแบบและวัสดุ

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก พฤติพงษ์ กิจกัญญาสนน์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 26 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 44 ตัวอย่างเก้าอี้ของพตฉิมพงษ์ที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดเรื่องวัสดุสมัยใหม่และรูปลักษณะทางความงามที่เป็นสีสันต่างๆ

ข้อมูลภาพจาก พตฉิมพงษ์ กิจกัญจนาสน์สัมภาษณ์โดยผู้วิจัยเมื่อ 26 เมษายน 2558

แนวคิดและรูปแบบผลงานออกแบบเก้าอี้



Dining Chair 1



Dining Chair 2



Dining Chair 3

ภาพประกอบ 45 ผลงานออกแบบเก้าอี้ของพตฉิมพงษ์ กิจกัญจนาสน์มีความแตกต่างกันด้วยวัสดุ

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก พตฉิมพงษ์ กิจกัญจนาสน์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 26 เมษายน 2558.

แนวคิดทางด้านความงาม

ตัวอย่างเก้าอี้ทั้ง 3 ตัว เป็นเก้าอี้ประเภท Dining Chair ความงามของมันถูกถ่ายทอดออกมาผ่านเส้นสายของรูปร่างรูปทรงที่มีส่วนเว้าส่วนโค้ง เส้นตรง ตามสัดส่วนโครงสร้าง เป็นรูปทรงเลขาคณิตและรูปทรงอิสระ ผ่านการออกแบบด้วยสัดส่วนที่รองรับกับสรีระการนั่งของคน มีความเรียบง่ายของเส้นสายการออกแบบ สีที่ใช้เป็นไปตามประเภทของการเลือกใช้วัสดุ มีความทันสมัย ดูและโปร่ง น้ำหนักเบา

แนวคิดทางด้านประโยชน์ใช้สอย

เก้าอี้ตัวทั้ง 3 ตัวเป็น Dining Chair ที่ถูกผลิตออกมาเป็นชุด การใช้งานที่สามารถนั่งรับประทานอาหารหรือนั่งพักผ่อนในสำนักงาน รูปทรงดูเรียบง่ายทันสมัย เป็นเก้าอี้ที่ใช้เวลานั่งในการทำกิจกรรมไม่นานนัก พนักพิงจึงถูกออกแบบมามีความสูงแค่ครึ่งของหลัง สามารถทำให้เกิดความผ่อนคลาย และสะดวกสบายในการนั่งได้พอสมควร

แนวคิดทางด้านเทคนิคและวัสดุ

เก้าอี้ตัวที่ 1.เป็น Dining Chair ที่มีโครงสร้างเป็นวัสดุมันวาวประเภทสแตนเลสมีโครงสร้าง 4 ขาแบบ 2 คู่ ฐานติดกันเป็นเส้นตรง เหลี่ยม ใช้สแตนเลสดัดโค้งเป็นโครงสร้างของเบากับพนักพิงเพื่อความสวยงามของเส้น เบานั่งรองรับและพนักพิงเป็นวัสดุหนังนุ่มนวลสีดำวางบนโครงสร้างสแตนเลสการใช้งานแข็งแรงด้วย

เก้าอี้ตัวที่ 2.เป็น Dining Chair มีโครงสร้างเป็นสแตนเลส มีโครงสร้าง 4 ขา เป็นรูปทรงเหลี่ยม มีการผสมผสานวัสดุโดยการใช้ไม้เป็นซี่จัดเรียงประกอบเป็นที่นั่งและพนักพิง เพื่อให้เกิดความแตกต่างระหว่างวัสดุธรรมชาติและวัสดุสมัยใหม่

เก้าอี้ตัวที่ 3.เป็น Dining Chair ที่มีโครงสร้างเป็นวัสดุมันวาวประเภทสแตนเลสมีโครงสร้าง 4 ขาแบบ 2 คู่ เบาเป็นหนังสีแดง และพนักพิงใช้วัสดุที่เป็นกระดาษรีไซเคิลสีเทาขึ้นรูปดัดโค้งตามสรีระของหลังมีความโปร่ง โล่ง เพื่อโชว์เส้นสายในงานออกแบบ และการรับน้ำหนักอย่างแข็งแรง

แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม

กระบวนการผลิตของบริษัท Stone & Steel โดยพุดพิงษ์ กิจกัญญาสนัน นั้นมีโรงงานอุตสาหกรรมที่เป็นฐานการผลิตประจำ โดยเมื่อการผลิตชิ้นส่วนต่างๆเสร็จก็นำมาขึ้นรูปที่โรงงานของบริษัท โดยภายในโรงงานของบริษัท Stone & Steel ผลิตชิ้นส่วนเองบางส่วนแต่ไม่ทั้งหมด เนื่องจากขนาดเนื้อที่ของบริษัท และการที่มีนักออกแบบที่มาทำงานให้ Stone & Steel เป็นผู้ประสานงานติดต่อขึ้นรูปผลิตชิ้นส่วนกับทางโรงงานอื่นๆแทน

รูปแบบในผลงานออกแบบเก้าอี้ของพฤติพงษ์ กิจกัญญาสน์

ผลงานทั้ง 3 ชิ้นมีลักษณะของผสมผสานวัสดุ ตามแนวคิดในการออกแบบของ พฤติพงษ์ กิจกัญญาสน์ ที่ทำงานภายใต้แนวคิด Modern Contemporary Design รูปแบบของเก้าอี้มีความทันสมัยและร่วมสมัยด้วยวัสดุที่มันเป็นโลหะมันวาวประกอบกับวัสดุอื่นๆ เช่นหนัง ไม้ ไฟเบอร์กลาส เป็นต้น เพื่อให้เกิดความแตกต่างและความงามที่เกิดขึ้นมาภายใต้รูปทรงและวัสดุที่ดูทันสมัย เรียบง่าย

2.2 จิตริน จินตปรีชา

นักออกแบบอิสระ ที่ทำงานออกแบบให้กับบริษัทมากมาย สิบกว่าปีที่ผ่านมา จิตริน จินตปรีชา เป็นที่รู้จักกันดีในแวดวงการออกแบบว่าเป็นนักออกแบบที่มีความโดดเด่น และเขามีโอกาสได้ร่วมงานกับแบรนด์เฟอร์นิเจอร์ชั้นนำหลายแบรนด์ของไทย อาทิเช่น บริษัทสโตนแอนดส์สตีล ของพฤติพงษ์ กิจกัญญาสน์ บริษัทโยธกาอินเตอร์เนชั่นแนล ของสุวรรณ คงขุนเทียน และบริษัทแพลนเนท2001 ของอุดม อุดมศรีอนันต์ อีกทั้งยังเป็นนักออกแบบตัวหลักผู้ร่วมผลักดันและเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้กับแบรนด์อย่าง Corner 43 และ Hyggeจนยืนหยัดและเป็นที่รู้จักกันดีในปัจจุบัน ผลงานออกแบบของจิตรินได้รับรางวัลมากมายหลายสาขา ไม่ว่าจะเป็น G-mark, DeMark หรือ PM Award ซึ่งเป็นรางวัลที่การันตีว่าเป็นผลงานที่ออกแบบดีละขายได้ ซึ่งในจุดเด่นนี้ประกอบกับเงื่อนไขระหว่างนักออกแบบและเจ้าของผลิตภัณฑ์ที่ยินดีจ่ายค่ารอยอลดีฟรีให้แก่ักออกแบบ ทำให้จิตรินเป็นนักออกแบบที่อยู่ได้สบายๆ ด้วยส่วนแบ่งจากการขาย และเป็นหนึ่งในนักออกแบบรุ่นใหม่ที่เป็นแรงผลักดันและเป็นต้นแบบต่อนักออกแบบรุ่นน้องในเรื่องของการมีวินัยและทำงานหนัก เพื่อให้ได้ผลงานที่ดีที่สุดแก่ลูกค้า และท้ายที่สุดผลงานนั้นจะส่งผลกลับมาเป็นตัวเงินและชื่อเสียงต่อนักออกแบบเองงานแสดงสินค้าสำคัญๆ ของโลกไม่ว่าจะเป็นที่มิลาน ลอนดอน หรือปารีส ล้วนแล้วแต่เป็นเส้นทางที่จิตรินเคยผ่านและร่วมนำผลงานไปจัดแสดงพบปะแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับนักออกแบบรุ่นใหม่จากทั่วโลกมาแล้วทั้งนั้น ซึ่งหากมองย้อนกลับไปในช่วงเวลานั้นก็ต้องยอมรับว่า จิตรินเป็นนักออกแบบที่ไปได้เร็วเกินกว่างบประมาณสนับสนุนจากหน่วยงานของรัฐจะมาถึงเสียอีก จากการสัมภาษณ์ จิตริน จินตปรีชาผู้สัมภาษณ์กล่าวทง สอนสังข์ เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2558 ได้กล่าวถึงแนวคิดในการออกแบบผลงานของเขาดังนี้

แต่ละแบรนด์ที่ผมออกแบบเก้าอี้ให้ เขามีข้อกำหนดของการผลิตอยู่ นอกเหนือจากการตลาด แต่ละที่มีความแตกต่างกันเรื่องรูปแบบของมัน ยกตัวอย่างงาน Stone&Steelจะเป็นเฟอร์นิเจอร์หมู่ๆ ที่จะเป็นงานออฟฟิศซะส่วนใหญ่ มีงานใช้ในบ้านโปรเจกโรงแรม รีสอร์ท โรงพยาบาลบ้างส่วนงานของCorner 43 ส่วนมากจะเป็นงานรีสอร์ทเป็นงานเฟอร์นิเจอร์ที่เป็นหวาย งานของ Hyggeส่วนมากจะเป็นงานไม้ เป็นงานร้านอาหาร โรงแรมผอมพยายามทำงานให้เป็นกลางสามารถจัดวางได้ทุกๆ ที่ มีความกลมกลืนในลักษณะ

สัดส่วนเส้นสายที่จับในตัว เป็นสไตล์ Modern Contemporary จริงๆ งานผมก็ยังไม่เวิร์กอยู่นะผมว่า อาจจะมีคอนเท็มโพรารี หรือร่วมสมัยด้วยดีไซน์ วัสดุมันเป็นหนัง มันเป็นงานไม้ งานจักสาน แต่ว่าบางทีผมว่าอาจจะเป็นงานอาร์ตบางทีเราก็ก็นึกว่าเป็นอาร์ตลงไปเยอะหน่อยอยากให้อู๋ดูสิ่งของที่เขาจะมาถ่ายรูปในงาน และต้องนั่งสบายในระดับหนึ่ง พอมันเป็นอาร์ตคงไม่สบายมากนัก งานออกแบบจริงๆมันเป็นการดึงสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวมาใช้ในงานออกแบบมากกว่า มันเป็นวิธีการออกแบบในแบบของผม

แนวคิดทฤษฎีที่ผมคิดมาใหม่มันจะเป็นเรื่องของ Form Follow Culture คือ ในแต่ละท้องถิ่น ในแต่ละพื้นที่มันมีวัฒนธรรม หรือประเพณีที่มันแตกต่างกัน เคอร์เจอร์ในแต่ละที่มันก็ไม่เหมือนกันเราจะดีไซน์ตามเคอร์เจอร์แบบที่เราได้พบได้เห็นในพื้นที่นั้นๆมา มันก็มีนะบริบทใหม่ๆ มันก็มีใหม่ๆ เยอะแยะไปหมด แต่ว่ามันก็คง แคนในมุมมองในบ้านเรา เพราะตอนนี้พอพูดถึงการตลาดบ้านเราก็เปลี่ยน คือ แต่เดิมที่ผมทำดีไซน์มาก่อน มันส่งออก งานดีไซน์มันจึงเป็นสแกนดิเนเวียเยอะ เพราะส่งไปยุโรป งานผมในยุคแรกๆ ที่ทำแนวทางดีไซน์มันก็เป็นแนวโน้่น ปัจจุบันแนวทางการออกแบบการดำเนินชีวิตมันเปลี่ยน อาจจะตอบร้อยกว่าคนในประเทศเรา วิถีคิดแบบชาวบ้าน วิถีคิดแบบที่มันมีความเป็นธรรมชาติหน่อย คือ เหมือนว่าเขาเข้าใจเราง่ายไม่ต้องสื่อสารเยอะ มันก็ยังมีวิถีคิดแบบหนึ่ง พอผมทำตลาดในประเทศมากขึ้น วิธีการคิดมันก็เปลี่ยน ผมอาจจะต้องเดินทางมากขึ้น ก็แบบ อย่างที่ผมบอกว่าคุณว่าคุณจะทำดีไซน์ แบรนดส์ 5 ดาว ถ้าผมไม่เคยไปนอน โรงแรม 5 ดาวมันก็ไม่อาจจะดีไซน์ได้ ถ้าผมไม่ไปเดินร่อนออกแฟร์แสดงสินค้าในยุโรป ไม่มีทางรู้ว่าที่ยุโรปเขาใช้อะไรกันอยู่ มันก็คือ เรื่องเดียวกัน ถ้ามันไม่มีประสบการณ์จริง มันก็คงจะออกแบบไม่ได้เหมือนช่วงที่ผมส่งออกไปญี่ปุ่น ผมต้องไปเพื่อที่จะไปหาแรงบันดาลใจหรือไปเรียนรู้ว่าเขาต้องการอะไร เขาใช้อะไรอยู่ (จิตริน จินตปรีชา. 2558: สัมภาษณ์)

ผลงานออกแบบเก้าอี้ของจิตริน จินตปรีชา มีความหลากหลายและโดดเด่นตามลักษณะของวัสดุที่เป็นลักษณะเฉพาะของในแต่ละบริษัทที่เขาเป็นนักออกแบบให้อย่างชัดเจนเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์หรือบริษัทจึงเป็นตัวกำหนดกรอบหรือรูปแบบให้แนวคิดในการออกแบบแต่ละบริษัทนั้นมีความแตกต่างกัน การเป็นนักออกแบบอิสระจึงทำงานภายใต้แนวคิดเรื่องวัสดุและรูปแบบของกลุ่มเป้าหมาย เช่น เก้าอี้สำนักงาน หรือเก้าอี้ทำงานภายในบ้าน เก้าอี้ที่ถูกใช้ในโรงแรม หรือรีสอร์ท ที่จำเป็นต้องใกล้ชิดธรรมชาติ หรือเก้าอี้ไม้ที่ไว้รับประทานอาหารในบ้านทั่วไป นอกจากนั้นผลงานออกแบบของจิตริน ได้รับรางวัลทั้งในระดับประเทศและต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นมาจากการส่งประกวด หรือการถูกจัดอันดับจากการคัดเลือก ซึ่งนอกจากรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามแนวคิดของแต่ละบริษัทแล้ว ความสวยงามทางด้านศิลปะหรือความดึงดูดน่าสนใจของผลงานก็มีผลต่อความสำเร็จในฐานะนักออกแบบคนหนึ่ง ด้วยเช่นกัน



ภาพประกอบ 46 ตัวอย่างผลงานของจิตริน จินตปรีชา แก้วอี้ที่ออกแบบให้กับบริษัท corner 43

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก จิตริน จินตปรีชา. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 25 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 47 ตัวอย่างผลงานของจิตริน จินตปรีชา แก้วอี้ที่ออกแบบให้กับบริษัท Hygge

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก จิตริน จินตปรีชา. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 25 เมษายน 2558.



72Diamond Cut I-Kon

ภาพประกอบ 48 ตัวอย่างผลงานเก้าอี้ที่ออกแบบให้กับบริษัท Stone&Steel

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก จิตริน จินตปรีชา. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 25 เมษายน 2558.

แนวคิดและรูปแบบผ่านผลงานออกแบบเก้าอี้ของ จิตริน จินตปรีชา



1.Hygge2.corner 433.Stone&Steel

ภาพประกอบ 49 การวิเคราะห์ผลงานของ จิตริน จินตปรีชาจากความแตกต่างของแนวคิดแต่ละบริษัท

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก จิตริน จินตปรีชา. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 25 เมษายน 2558.

แนวคิดทางด้านความงาม

ตัวอย่างเก้าอี้ทั้ง 3 ตัว ตัวที่ 1 ออกแบบให้กับ Hygge และตัวที่ 2 ออกแบบให้ corner 43 ทั้ง 2 ตัวเป็นเก้าอี้ประเภท Arm Chair ส่วนตัวที่ 3 เป็นลักษณะ Easy Chair เก้าอี้พักผ่อน ออกแบบให้ Stone&Steel ผู้วิจัยเลือกตัวอย่าง 3 ตัวนี้ เพื่อให้เห็นลักษณะความแตกต่างของงานออกแบบที่กลุ่มตลาดของผู้ผลิตมีความแตกต่างกันด้วยวัสดุ และจิตวิญญาณทำงานออกแบบภายใต้เงื่อนไขความต่างนั้น ความงามของมันถูกถ่ายทอดออกมาผ่านเส้นสายของรูปร่างรูปทรงที่มีส่วนเว้าส่วนโค้ง เส้นตรง เส้นเฉียง ตามสัดส่วนโครงสร้าง เป็นรูปทรงอิสระ ผ่านการออกแบบด้วยสัดส่วนที่รองรับกับสรีระการนั่งของคน มีความเรียบง่ายของเส้นสายการออกแบบ สีที่ใช้เป็นไปตามประเภทของการเลือกใช้วัสดุ มีความทันสมัย ร่วมสมัย ตามแนวคิดเฉพาะของแต่ละบริษัท

แนวคิดทางประโยชน์ใช้สอย

เก้าอี้ตัวทั้ง 3 ตัว การใช้งานที่สามารถนั่งรับประทานอาหารหรือนั่งพักผ่อน นั่งเล่น 2 ตัวแรกเป็นเก้าอี้มีพนักพิงและมีที่เท้าแขน เพื่อความสะดวกสบายและผ่อนคลายเวลานั่งสามารถวางแขนลงบนรูปทรงของเก้าอี้ได้ รูปทรงดูเรียบง่ายทันสมัย ส่วนตัวที่ 3 เป็นรูปทรงอิสระที่ออกแบบมาเพื่อแสดงถึงความงามทางศิลปะและสามารถนั่งได้

แนวคิดทางด้านเทคนิคและวัสดุ

เก้าอี้ตัวที่ 1 เป็น Arm Chair ที่มีโครงสร้างเป็นไม้จริงทั้งหมด มีโครงสร้าง 4 ขา ใช้เทคนิคในการเข้าไม้ และตัดโค้งตรงพนักพิงเพื่อให้เห็นเส้นของรูปทรงที่สวยงาม และต้องการให้เห็นความงดงามของเนื้อไม้มีโครงสร้างมั่นคงแข็งแรง สวยงามด้วยสีของไม้จริง ตามแนวคิดของบริษัท Hygge

เก้าอี้ตัวที่ 2 เป็น Arm Chair มีโครงสร้างเป็นไม้ย้อมสี มีโครงสร้าง 4 ขา ใช้เทคนิคในการเข้าไม้มีพนักพิงเป็นวัสดุจากงานหัตถกรรมจักสานผักตบชวา เพื่อความยืดหยุ่นในการใช้งานแบบวัสดุตามธรรมชาติ เบานั่งหุ้มบุด้วยผ้าใช้สีโทนเดียวกับสีไม้ ช่วงโครงสร้างของขาและที่วางแขนมีการตัดโค้งของเส้นเพื่อความงาม ใช้สีกลุ่มธรรมชาติเพื่อกลมกลืนกับสภาพแวดล้อมในกาใช้งานตามแนวคิดของบริษัท corner 43

เก้าอี้ตัวที่ 3 เป็น Easy Chair ที่มีโครงสร้างเป็นวัสดุไม้รวบประเภทแสดสนเลสตีลมีโครงสร้างเป็นก้อนไม่มีขา 4 ขา แต่มีฐานเป็นรูปทรงกลม ใช้เทคนิคในการขึ้นรูปด้วยแผ่นโลหะ และออกแบบการขึ้นรูปด้วยลักษณะของการพับ ดัด จับเหลี่ยม กระบวนการผลิตคือเลเซอร์ตัดผสมกับวิคัท เพื่อแสดงมิติของความงามเช่นเพชร ดมี้ค่า และราคาสูง เป็นรูปแบบของงานออกแบบที่แสดงความทันสมัย ตามแนวคิดของบริษัท Stone&Steel

แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม

กระบวนการผลิตผลงานของจิตริน มีโรงงานที่เป็นฐานการผลิตของแต่ละบริษัท เขาทำหน้าที่ออกแบบ ทำต้นแบบเพื่อคุยกับโรงงานการผลิตในชิ้นส่วนต่างๆ ทำหน้าที่ควบคุมคุณภาพของการผลิตด้วยตนเอง บางบริษัทมีฐานการผลิตชิ้นส่วนบางส่วนเอง ส่วนบางบริษัทต้องมีฐานการผลิตเป็นโรงงานอุตสาหกรรมแถวชานเมือง เช่น โรงกลึง โรงหล่อ โรงงานฉีดโฟมเบอร์ เป็นต้น

รูปแบบในผลงานออกแบบเก้าอี้ของจิตริน จินตปรีชา

ผลงานทั้ง 3 ชิ้นมีลักษณะที่แตกต่างกันตามนโยบายของบริษัทที่เขาออกแบบให้ มีลักษณะของการใช้วัสดุจากธรรมชาติการผสมผสานวัสดุ และการใช้วัสดุสมัยใหม่รูปแบบเป็น Modern Contemporary Design เก้าอี้มีความทันสมัยวัสดุที่มันเป็นโลหะมันวาวประเภทสแตนเลสสตีล และร่วมสมัยด้วยวัสดุจากธรรมชาติผสมผสานกันในงานหัตถกรรมจักสานประกอบบางส่วน เพื่อให้เกิดความแตกต่างและความงามที่เกิดขึ้นมาภายใต้รูปทรงและวัสดุที่ดูทันสมัย เรียบง่าย

2.3 จุฑามาส บุรณะเจตน์และปิติ อัมระรงค์

ODA ย่อมาจาก Object Design Alliance เกิดจากการรวมตัวกันของจุฑามาส บุรณะเจตน์ และปิติ อัมระรงค์ เป็นหนึ่งในกลุ่มนักออกแบบรุ่นใหม่ของไทยที่เคยไปคว้ารางวัลชนะเลิศระดับโลกจากงานประกวดเฟอร์นิเจอร์ที่มีชื่อเสียง “Next Maruni” ประเทศญี่ปุ่น ชื่อของพวกเขาได้ถูกตีพิมพ์เทียบเคียงชื่อของนักออกแบบรุ่นใหม่ชื่อดังจากหลายประเทศ ที่มาร่วมเป็นแขกรับเชิญให้ออกแบบเฟอร์นิเจอร์คนละชิ้นให้กับแบรนด์ Maruni และร่วมขายคู่เคียงไปกับผลงานของนักออกแบบชื่อดังอีกหลายท่านก่อน ODA จะประสบความสำเร็จได้ในระดับนั้น ทั้งคู่ผ่านการทำงานและชนะงานประกวดผลิตภัณฑ์อื่นๆ มาก จนท้ายที่สุดทั้งคู่ก็ค้นพบทางที่ตัวเองถนัดและชอบที่สุดคืองานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ยิ่งเป็นเฟอร์นิเจอร์ไม้ด้วยแล้ว ทั้งคู่สามารถลงลึกถึงขั้นผลิตต้นแบบได้ด้วยตัวเอง และยิ่งไปกว่านั้นกระบวนการเสาะหาความรู้ในเชิงลึกเพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการออกแบบเป็นลักษณะพิเศษ ของนักออกแบบสองคนนี้ ODA มีทั้งพื้นฐานของงานออกแบบที่ดีประกอบกับความพิเศษในกระบวนการเสาะหาความรู้จึงทำให้ลักษณะงานของ ODA แผ่ไปด้วยความละเอียดและลุ่มลึกในองค์ประกอบของความงาม ความเรียบง่ายและการใช้งานประกอบกับรางวัลที่การันตีในผลงาน หากไม่นับเงินที่ถูกผลิตไปแล้วกับ Maruni ไม่แปลกใจเลยที่ ODA จะเป็นหนึ่งในนักออกแบบเฟอร์นิเจอร์ไทยไม่กี่คน ที่มีโอกาสได้ร่วมงานกับทางบริษัทจากประเทศญี่ปุ่นเพื่อออกแบบเก้าอี้สำหรับเด็ก ที่ปรับเปลี่ยนขนาดตามวัยต่างๆ ได้

ความสามารถมากมายของทั้ง จุฑามาส บุรณะเจตน์และปิติ อัมระรงค์ที่ถึงแม้ทั้งคู่เป็นกลุ่มนักออกแบบที่มีแบรนด์ODA เป็นชื่อเรียกขาน แต่แนวคิดและกระบวนการทำงานที่ผ่านการกลั่นกรองจากกระบวนการสร้างสรรค์ของทั้ง 2 คน มีแนวคิดร่วมกันอย่างลงตัว หรือบางผลงานแยกแนวคิดเพื่อการนำเสนอผลงานที่หลากหลายรูปแบบได้ เช่น ปิติ อัมระรงค์ นอกจากเป็นนักออกแบบแล้วยังมีงานเขียนคอลัมน์ในวารสารรายเดือน ซึ่งเป็นอีกส่วนหนึ่งที่เป็นผลพลอยได้จากกระบวนการเสาะหาความรู้ นั่น เมื่อมีข้อมูลและเรื่องราวดี ๆ ก็มักจะนำไปตีพิมพ์ลงในคอลัมน์ที่ตนรับผิดชอบ เพื่อแบ่งปันความรู้และสร้างรายได้เล็กน้อยเนื้อหาและสาระจากบทความ ที่เสาะหาโดยนักออกแบบและเขียนขึ้นโดยนักออกแบบ โดยผ่านการค้นคว้าข้อมูลที่ต้องการในวิชาชีพ สิ่งนี้จะเป็นขอบเขตขยายการเรียนรู้และสร้างกระบวนการเรียนรู้ แ่กระจายออกไปในวงกว้างเท่าที่ศักยภาพของวารสารนั้นๆจะเข้าถึงได้ เมื่อมีข้อมูลที่กระตุ้นกลุ่มผู้ซื้อและสร้างกลุ่มผู้ใช้ เพื่อการเสพงานออกแบบที่มีคุณภาพ ทำที่สุด วงการออกแบบไทยจะเติบโตต่อไปได้ จากการสัมภาษณ์ จุฑามาส บุรณะเจตน์และปิติ อัมระรงค์ผู้สัมภาษณ์กล่าวทง สอนสังข์ เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2558 ได้กล่าวถึงแนวคิดในการออกแบบผลงานของเขา ดังนี้

เราให้ความสำคัญกับเรื่องของการคิด คือ เรารู้สึกว่าการเราไม่มีสไตล์ในตัว ผลกระทบที่ชัดเจนไม่ได้บอกว่าเรียบง่ายหรือธรรมดา เราให้แนวความคิดตั้งต้นเป็นตัวกำหนดมากกว่า เราอยากพูดเรื่องความหมายของมันมากกว่าอีกมุมที่เรารู้สึกกับมัน และตีความมันออกมาเป็นอย่างไร เราคิดกับมันอย่างไร มันเกิดขึ้นมาเพื่ออะไร เราเชื่อว่าถ้าเราคิดเรื่องพวกนี้ทำให้เกิดไอเดียที่กว้างกว่าเหมือนกับว่าในฐานะโปรดักต์ดีไซน์เนอร์อยากให้ความสำคัญกับของชิ้นนั้นก่อน ในด้านคุณภาพหรือมันเกิดมาเพื่ออะไร แต่ว่าในฐานะที่มันเป็นสิ่งของที่คนเข้ามาใช้ในลำดับต่อมา มันจะอยู่ที่ไหน อย่างไร ใครจะมาใช้มัน มันจะเป็นเซ็ทขององค์ความคิด แต่ตอนตั้งต้นเราอยากให้ความสำคัญกับแนวความคิดที่จะคิดกับของก่อน เราารู้สึกว่ามันเป็นเรื่องที่เป็นหน้าที่ของเราที่ต้องคิดตรองนี้ คนทุกคนสามารถทำอะไรก็ได้ เราารู้สึกว่านี่คือจุดที่แตกต่างที่นักออกแบบต้องเข้ามารับผิดชอบต่อชีวิตสิ่งต่างๆ ขึ้นมา

ถ้าจะให้บอกลักษณะชัดๆ ของงานของเรา เราคิดว่าน่าจะเป็นงานที่บอกเล่าตัวเองได้ เราอยากสื่อสารความหมายถึงผู้ใช้หรือนักออกแบบด้วยกันว่าเราคิดมันขึ้นมาด้วยอะไร เราอยากจะทำร่องรอยของภาษาเหล่านี้ในงานของเรา ถ้าเผื่อคนที่ใช้งานมันอาจไม่ต้องคิดถึงมันก็ได้ แต่ถ้าเป็นนักออกแบบด้วยกันเราก็อยากคุยกับเขา ซึ่งมันก็เหมือนกับที่เราดูงานออกแบบของนักออกแบบคนอื่น ๆ เราก็อยากรู้ว่าเขาคิดอะไร เราต้องการสื่อสารถึงนักออกแบบด้วย ส่วนหนึ่งที่คนใช้จะได้รับ ไม่ต้องรู้ว่ามีที่มาความหมายมาแค่ไหน แต่ว่าสิ่งที่เขาได้รับแน่ๆ ในฐานะนักออกแบบ คือ คุณภาพของเก้าอี้เหล่านั้น คุณภาพที่ถูกทำอย่างตั้งใจ ใช้ได้ดี ไม่สร้างความหงุดหงิดให้คนใช้ในชีวิตประจำวัน เราต้องรับผิดชอบต่อเรื่องราวหลังจากที่เราออกแบบไปด้วยดีไซน์หรือฟอร์มมันต้องตอบสนองแนวคิดและการใช้สอย สำหรับเราคงไม่ยึดหลักอย่างใดอย่างหนึ่งตามทฤษฎีว่ารูปทรงหรือดีไซน์มาก่อนหรือมาหลัง แต่มันต้องดูโจทย์และแนวคิดในการตีโจทย์ว่าควรจะทำออกแบบเก้าอี้อย่างไรให้ตอบสนองการใช้งานโดยที่มีความเรียบง่ายและความงามอยู่ด้วย

Next Maruniเป็นงานประกวดแบรนด์เฟอร์นิเจอร์อันใหม่ของญี่ปุ่นที่เพิ่งเริ่มขึ้น เขาเชิญนักออกแบบที่มีชื่อเสียงมาร่วมงาน เปิดพื้นที่เป็นงานประกวด งานที่ชนะจะถูกผลิตและขายจริง ได้รับส่วนแบ่งด้วย เราสนใจงานประกวดอันนี้มาก ในงานประกวดนี้ไม่ใช่โจทย์ประกวดเพียงเก้าอี้ไม้ คือมันมีเรื่องสุนทรียภาพญี่ปุ่นให้ความรู้กับผู้เข้าประกวด เราก็ได้ความรู้จากเนื้อหาตรงนั้น เราเชื่อว่าคนไทยอ่านแล้วเข้าใจได้ไม่ยาก เพราะว่าเนื้อหา เป็นแนวคิดแบบเอเชีย มันมีผลต่อการที่เราคิดงานแนวคิดจากโจทย์ที่เขากำหนดเป็นเรื่องสุนทรียภาพแบบญี่ปุ่น เรามีเอกสารชุดหนึ่งให้ศึกษาว่าคืออะไรและทำงานออกแบบจากที่ได้ศึกษาเอกสารเป็นประโยชน์ต่อเราและลองดึงออกมาเป็นงานออกแบบ ก่อนตั้งชื่อมันเราตั้งไอดีเดียวก่อน ว่าความจริงไปตรงมา ความจำเป็นมันดูสำคัญในความงามแบบเอเชีย และเรื่องของการที่เราอยากจะจัดสิ่งประดับตกแต่งออกไป ถูกลำมาใช้ในการออกแบบ

สรุปเราออกแบบเก้าอี้ที่อยากให้ทุกส่วนเป็นส่วนที่สำคัญ คือ เราอยากให้ส่วนที่เป็นโครงสร้างทั้งหมด และเราไม่สามารถหยิบส่วนใดส่วนหนึ่งออกได้อีกเพราะมันถูกเชื่อมโยงกันหมด เราคิดเป็นไอดีเดียวก่อนยังไม่ได้ดีไซน์ เราก็เริ่มดีไซน์ว่าแบบใดตอบสนองความคิดแบบนี้ที่สำคัญระดับโครงสร้าง เรากำหนดเท่านี้ และหาฟอร์ม และเลือกว่าฟอร์มไหนตอบสนองความคิดนี้ได้ดีที่สุด คือหน้าตาของงาน เราตั้งชื่อมันว่า Test of tea ซึ่งดูเหมือนมีความหมายแต่เราเอามาจากชื่อหนึ่งเรื่องหนึ่งที่เรารอบก้เท่านั้น ซึ่งเราไม่มี ความหมายพิเศษ แต่พ้องต้องกันกับเรื่องสุนทรียภาพแบบญี่ปุ่น นี่เป็นชิ้นงานที่เราชอบตอนนี้อย่างมันมีความสำคัญ (จุฑามาส บุรณะเจตน์; ปิติ อัมระวงศ์. 2558: สัมภาษณ์)

งานออกแบบเก้าอี้ของ จุฑามาส บุรณะเจตน์และปิติ อัมระวงศ์ ภายใต้ชื่อแบรนด์ODA ไม่ได้มีจุดเด่นเพียงแค่ข้อจำกัดของงานไม้ตามสไตล์ของญี่ปุ่นเท่านั้น เทคนิคและวัสดุในการเลือกใช้ในการออกแบบเป็นไปตามโจทย์งานที่ได้รับ ว่ากลุ่มลูกค้าเป็นใคร การใช้งานก็ต้องดูสัดส่วนและองค์ประกอบของประเภทและรูปแบบในการออกแบบด้วย



ภาพประกอบ 50 Taste of tea, armchair, 2005 รางวัล : Grand Prix' awardsnextmaruni
wooden armchairs competition Manufactured by nextmaruni. ประเทศญี่ปุ่น

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก จุฑามาส บุรณะเจตน์; และปิติ อัมระวงศ์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 5 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 51 Cozy, baby highchair, 2013 Beech, metal, cushion รางวัล : Gmark 2014

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก จุฬามาส บุรณะเจตน์; และปิติ อัมระวงศ์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 5 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 52 BAL, children's furniture, 2011 รางวัล : Finalist IFDA competition 2011

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก จุฬามาส บุรณะเจตน์; และปิติ อัมระวงศ์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 5 เมษายน 2558.

นอกจากนั้น ข้อจำกัดของรูปแบบประเภทเก้าอี้ ในแวดวงการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ไม่ได้ถือว่าต้องมีขาสี่ขาเสมอไป ในสังคมวัฒนธรรมหลังสมัยเป็นต้นมา ข้อจำกัดของการใช้สอยที่จำเป็นต้องมี

ชาวองรับน้ำหนักของเก้าอี้ไม่ได้มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อของผู้บริโภค ผลิตภัณฑ์อะไรก็ตามที่มีประโยชน์ใช้สอยและอำนวยความสะดวกสบายในการนั่ง ก็ถือว่าเป็นเก้าอี้หรือเครื่องนั่งลักษณะหนึ่งได้ (Seating Furniture) ซึ่งผลงานของ จุฑามาส บุรณะเจตน์ ที่เพิ่งได้มาล่าสุดจะเป็นลักษณะที่เรียกว่า ม้านั่งหรือ bench



ภาพประกอบ 53 B45, bench, 2013 Southern pine lumber, oiled รางวัล : Finalist IFDA competition 2014

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก จุฑามาส บุรณะเจตน์; และปิติ อัมระวงศ์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 5 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 54 R2, armchair, 2008, prototype รางวัล : Finalist IFDA competition 2008

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก จุฑามาส บุรณะเจตน์; และปิติ อัมระวงศ์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 5 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 55 NRML, chair, 2007 รางวัล: The Honourable Mentions' of promosedia international design competition 2007

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; และปิติ อัมระรงค์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 5 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 56 Bome, baby highchair, 2010 Parawood, cushion รางวัล: Demark 2014

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; และปิติ อัมระรงค์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 5 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 57 Cling, table and chair, 2003,รางวัล : Finalist tokyo designers block competition 2003

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก จุฑามาส บุรณะเจตน์; และปิติ อัมระรงค์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 5 เมษายน 2558.

การทำงานในปัจจุบันของ o-d-a คือการออกแบบให้กับ Katoji ผู้ผลิตและจัดจำหน่ายเฟอร์นิเจอร์เด็กรายใหญ่ เพื่อผลิตสินค้าจำหน่ายในตลาดญี่ปุ่น และยุโรป หน้าที่ของพวกเขาคือการทำงานออกแบบให้สัมพันธ์กับทีมงานฝ่ายการตลาดที่จะพิจารณารูปแบบของผลงานในทุกมิติ รวมไปถึงการทำงานกับฝ่ายเทคนิคเพื่อควบคุมการผลิต โจทย์ 2 ข้อใหญ่ที่ได้รับมอบหมายให้ใส่เข้าไปในชิ้นงานทุกชิ้นคือ ความงามและความปลอดภัย เมื่อสินค้าถูกผลิตเข้าสู่ระบบการจัดจำหน่ายก็เป็นอันสิ้นสุดหน้าที่ ซึ่งถือเป็นความรับผิดชอบที่ท้าทายพวกเขาในฐานะ “นักออกแบบ” จากการสัมภาษณ์ จุฑามาส บุรณะเจตน์และปิติ อัมระรงค์ผู้สัมภาษณ์แล้วทง สอนสังข์ เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2558 ได้กล่าวถึงประเด็นการเป็นนักออกแบบเก้าอี้เด็กของเขาดังนี้

ก่อนหน้านี้เราทำแต่เฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้ใหญ่สิ่งนี้จึงเป็นเรื่องใหม่สำหรับเราว่าเฟอร์นิเจอร์เด็กเป็นอย่างไร และเขาบอกว่าไม่ให้เป็นของเล่น ต้องเป็นเฟอร์นิเจอร์ที่มีความสมารถในนั้น ถ้าเล่าจากเริ่มต้น เราต้องรู้จักว่าโลกนี้มี Hi Chair แบบใดบ้าง มันก็มีเยอะมากๆ มันมีตัวหนึ่งที่เรายากพูดถึง เหมือนเป็นตำนานของ Hi Chair เป็นตัวที่ประสบความสำเร็จและยังคงขายอยู่ในปัจจุบัน แล้วเหมือนเป็นต้นแบบทางเทคนิคและหลักการ หลังจากเก้าอี้นี้เก้าอี้ Hi Chair ตัวอื่นก็ใช้หลักการจากเก้าอี้ตัวนี้ เก้าอี้ชื่อว่า Trip Trap ออกแบบโดย Peter Opswrickซึ่งมันเป็นหลักง่ายๆ มีโครงสร้างเพลทที่นั้งสำหรับเด็ก ปรับที่นั่งสำหรับเด็กได้จากสกรูด้านข้างเพื่อเปลี่ยนระดับถ้าเกิดเห็นคนนั่งออก โดยหลักการคือเก้าอี้ไต่ไปกับเด็กเพราะ

ธรรมชาติของเด็กโตเร็วมากสักปี สองปี ขนาดร่างกายเปลี่ยนไปเรื่อยๆ จึงต้องรองรับวัยเหล่านี้ให้ได้ อันนี้คือจุดแรกที่ทำให้เรารู้ว่ามันคืออะไร

เหมือนกับที่เราพอจับจุดได้แนวคิดควรเน้นเรื่องการเปลี่ยนระดับ เปลี่ยนด้วยหลักการไหนดี เพราะเราเคยเสนอดีไซน์ที่เราเคยคุยไปหลายแบบ บางตัวอยู่กับหลักการเดิมด้วยการไขน็อต หรือมีหน้าต่างที่เปลี่ยนไป ทางเขบอกว่าขอหลักการเปลี่ยนระดับแบบใหม่ ทำให้เราเกิดไอเดียขึ้นมา คือ เราเล่นกับการเปลี่ยนระดับแบบเรียบง่ายที่สุด เราเปลี่ยนตัวแผ่นที่นั่ง หลักของการเปลี่ยน คือระดับที่นั่งของเด็กและผู้ใหญ่มีความแตกต่างกัน ช่องว่างประมาณหนึ่ง ซึ่งเราสังเคราะห์มันออกมา และพบว่าต่างกันที่ความสูงของที่นั่งเท่านั้น ที่นั่งเด็กมันจะสูงกว่านิดหน่อย เราเอาช่องว่างความสูงมาเป็นไอเดีย และหาทางให้ใช้แบบสูงก็ได้และพลิกกลับมาเป็นความสูงมาตรฐานได้ด้วย ออกมาเป็นไอเดียที่ว่าเราทำระดับไว้หนึ่งก้อนที่เปลี่ยนระดับได้ด้วยการพลิกมัน ทางเจ้าของขึ้นชอบและยืนยันว่ายังไม่มามาก่อน หลังจากนั้นเป็นเรื่องของต้นแบบและผลิต(จุฑามาส บุรณะเจตน์,ปิติ อัมระวงศ์.2558: สัมภาษณ์)

แนวคิดและรูปแบบผ่านผลงานออกแบบเก้าอี้



1.Arm Chair



2.Arm Chair



3.Dining Chair



4.baby highchair



5.baby highchair



6.childrendining chair

ภาพประกอบ 58 ผลงานของ จุฑามาส บุรณะเจตน์และปิติ อัมระวงศ์

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก จุฑามาส บุรณะเจตน์; และปิติ อัมระวงศ์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 5 เมษายน 2558.

เนื่องจากจุฑามาส บุรณะเจตน์และปิติ อัมระรงค์ เป็นนักออกแบบ 2 คนที่ทำงานร่วมกัน ภายใต้แบรนด์ODA การวิเคราะห์ผลงานจึงจำเป็นต้องอาศัยการวิเคราะห์ภาพรวม โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่มงานที่นักออกแบบได้ทำผ่านมานั้นคือ ภาพที่ 1-3 กลุ่มเก้าอี้ไม้ และ ภาพที่ 4-6 กลุ่มเก้าอี้เด็ก

แนวคิดทางด้านความงาม

เก้าอี้กลุ่ม เก้าอี้ไม้ ภาพที่ 1-2 เป็น Arm Chair และ 3 เป็น Dining Chair มีการออกแบบโดยการใช้เส้นเป็นโครงสร้างรูปทรงที่สวยงาม มีการโชว์เพื่อนผิวของเนื้อไม้และการเข้ามุดต่อไม้ ภาพที่ 2 มีการดัดโค้งไม้ในส่วนของพนักพิงและที่วางแขน ดูเรียบง่าย สวยงาม

เก้าอี้กลุ่ม เก้าอี้เด็ก ภาพที่ 4-5 เป็นเก้าอี้เด็กทรงสูง การออกแบบมีรูปทรงที่บังคับด้วยสรีระเด็กและการใช้งาน และ 6 เป็นเก้าอี้ Dining Chair เด็ก มีรูปทรงเรียบง่าย สีเส้นสะอาดตา ซึ่งเก้าอี้กลุ่มนี้ขนาดจะเป็นขนาดเล็กเท่ากับสัดส่วนการใช้งานของเด็กในแต่ละช่วงอายุ ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย สีเส้นเป็นสิ่งสำคัญในเรื่องของความงามที่กระตุ้นความอยากใช้ของเด็กและผู้ปกครอง

แนวคิดทางด้านประโยชน์ใช้สอย

เก้าอี้กลุ่ม เก้าอี้ไม้ ภาพที่ 1-3 ในเรื่องของการใช้งานเป็นปกติของผู้ใหญ่โดยทั่วไปตามขนาดสัดส่วน มีความสะดวกสบายในการนั่งทั้งมีที่เท้าแขนและไม่มีที่เท้าแขน สังเกตได้ว่าพนักพิงของเก้าอี้ทั้ง 3 ตัว มีองศาเอนเอียงรองรับกับสรีระการพิง ทำให้ผู้ใช้งานสบายขึ้น

เก้าอี้กลุ่ม เก้าอี้เด็ก ภาพที่ 4-5 การใช้งานเฉพาะสำหรับเด็ก เป็นเก้าอี้ทรงสูง มีตัวล็อกกันระดับอกเพื่อความปลอดภัยในการใช้งาน ภาพที่ 6 การใช้งานเป็นเก้าอี้ทรงทั่วไปไม่ต้องปีนขึ้นนั่ง มีพนักพิงหลังที่หักองศาเพื่อรองรับการเอนหลังของเด็ก

แนวคิดทางด้านเทคนิคและวัสดุ

เก้าอี้กลุ่มเก้าอี้ไม้ ภาพที่ 1-3 ใช้วัสดุที่เป็นไม้ประเภทเดียว โดยต้องการแสดงความงดงามของเนื้อไม้ แสดงถึงเทคนิคการเข้าไม้ การต่อ ประกอบระหว่างชิ้น ที่อาศัยความละเอียด ประณีต การดัดโค้งของไม้ที่ต้องอาศัยทักษะเชิงช่างไม้ในการทำงานเพื่อให้ได้ความงดงามตามเส้น และรูปร่างรูปทรงที่ออกแบบ

เก้าอี้กลุ่มเก้าอี้เด็ก ภาพที่ 4-5 ใช้วัสดุประกอบหลายอย่าง เช่น ไม้ ผ้า และขาเป็นเหล็ก หรือขาเป็นไม้ วัสดุถูกเลือกใช้ตามความสะดวกสบายและความปลอดภัยของการใช้งานของเด็ก ภาพที่ 6 ใช้วัสดุการดัดขึ้นรูปเป็นฐานนั่ง และพนักพิงด้วยแผ่นอิลิกคิไลเป็นสีต่างๆ และมีขาเป็นไม้ประกอบด้วยน็อตหรือสกรู แสดงถึงความงดงาม นำใช้ และการขนส่ง

แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม

การผลิตเก้าอี้ของจุฑามาส บุรณะเจตน์และปิติ อัมระรงค์ มีการทำต้นแบบด้วยตนเองจากทักษะและประสบการณ์ที่มี โดยมีโรงงานเล็กๆ ภายในบ้านที่มีเครื่องจักรขนาดเล็กในการทำไม้ เพื่อผลิตต้นแบบและชิ้นส่วนบางอย่างที่สามารถผลิตได้เอง วัสดุ หรือชิ้นส่วนบางอย่างที่ผลิตเองไม่ได้ ใช้โรงงานที่เป็นฐานการผลิต เช่นพวก โรงกลึง โรงหล่อแผ่นอลูมิเนียม เป็นต้น เนื่องจากทั้ง 2 คน เป็นนักออกแบบที่มีชื่อเสียงจากงานประกวด ไม่ได้ผลิตเก้าอี้เพื่อขายจำนวนมากเหมือนระบบอุตสาหกรรม การผลิตเชิงพาณิชย์จึงอยู่ที่รูปแบบของเก้าอี้เด็กที่ทำให้บริษัทญี่ปุ่น โดยทั้งคู่มีหน้าที่ออกแบบ ทำต้นแบบและส่งไปผลิตต่อในประเทศญี่ปุ่น

รูปแบบในผลงานออกแบบเก้าอี้ของ จุฑามาส บุรณะเจตน์ และปิติ อัมระรงค์

เก้าอี้กลุ่ม เก้าอี้ไม้ ภาพที่ 1-3 มีรูปแบบที่เรียบง่าย ทันสมัย สวยงามด้วยเส้นของรูปทรง และเทคนิคเชิงช่างไม้ในการเข้าไม้

เก้าอี้กลุ่ม เก้าอี้เด็ก ภาพที่ 4-6 มีรูปแบบที่เรียบง่าย ทันสมัยมีประโยชน์ใช้สอยตามลักษณะเฉพาะของการใช้งาน ออกแบบโดยคำนึงถึงสัดส่วนการใช้งานตามกายวิภาคของเด็ก มีความร่วมสมัยด้วยวัสดุจากธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์

2.4 ปภพ ว่องพาณิชย์

นักออกแบบผู้เป็นกำลังสำคัญของแบรนด์ anyroom ซึ่งเป็นร้านขายเฟอร์นิเจอร์และของตกแต่งบ้านในห้างหรูใจกลางเมืองซึ่งที่นี่เองภายใต้แรงขับเคลื่อนของการที่อยากเป็นนักออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่มีคุณภาพและภายใต้การเรียนรู้วิถีและวิถี ตามที่คุณดวงฤทธิ์ บุนนาค ผู้เป็นเจ้าของแบรนด์ที่ได้ถ่ายทอด ปลุกฝัง ลงสู่กระบวนการทางความคิด ประกอบกับความตั้งใจฝึกฝน เรียนรู้ ความตั้งใจและความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาตนเอง จึงเป็นลักษณะเด่น และสำคัญของปภพ ว่องพาณิชย์ ที่ค่อยๆ เรียนรู้ ศึกษาจากรุ่นพี่ในวงการ ติดตามผลงานออกแบบระดับโลกอยู่อย่างต่อเนื่อง หมั่นส่งผลงานไปร่วมประกวดในเวทีต่างๆ และที่สำคัญ การเรียนรู้จากการทำงานจริง และทำงานหนักอย่างต่อเนื่อง มีผลอย่างมากที่ทำให้ผลงานออกแบบของเขา พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วปภพได้แสดงให้เห็นหลายคนเห็นและยอมรับในฝีมือของตนเองที่พัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ผลงานของเขาหลายชิ้น ถูกนำไปจัดแสดงในงานต่างๆ หลายประเทศ และเป็นคนไทยเพียงไม่กี่คนที่ได้รับคัดเลือกเพื่อนำผลงานไปประกวดในกลุ่มนักออกแบบรุ่นใหม่ของโลก อย่างเช่น (D3) Contest เมืองโคโลญจน์ปี 2007 และคว้า 2 รางวัลชนะเลิศ ประเภทคอนเซปต์และคอมเมอร์เชียลจากงานแสดงผลงานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ The Australian International Furniture Fair 2010 ณ เมืองซิดนีย์ ประเทศออสเตรเลีย ถือเป็นคนไทยคนแรกที่ได้รับ

รางวัลนี้ปัจจุบัน ปภพ แยกตัวออกมาจากanyroom และสร้างแบรนด์ของตัวเองผลิตเก้าอี้และเฟอร์นิเจอร์ขายภายใต้ชื่อ TAKEHOME DESIGNและยังสามารถยื่นหยัดอยู่ได้ในฐานะนักออกแบบเก้าอี้คนหนึ่งของคนเมืองไทย การจะได้งานดีๆมาแต่ละชิ้นของนักออกแบบไม่ใช่เรื่องง่าย ยิ่งด้วยสภาพแวดล้อมสังคมที่แปรเปลี่ยนได้รวดเร็วด้วยเทคโนโลยี นักออกแบบรุ่นใหม่หากต้องการที่จะประสบความสำเร็จในวิชาชีพนักออกแบบเก้าอี้ ความมุ่งมั่นในเส้นทางวิชาชีพนักออกแบบ ผ่านประสบการณ์การประกวดแข่งขันและรางวัล จนเป็นที่ยอมรับในผลงาน จากการสัมภาษณ์ ปภพ วงพาณิชย์ผู้สัมภาษณ์แก้วทวง สอนสังข์ เมื่อวันที่ 12 เมษายน 2558 ได้กล่าวถึงแนวคิดในการออกแบบผลงานของเขาดังนี้

ถ้าเป็นวิธีคิดของผม ผมคิดว่าเก้าอี้มีไว้สำหรับนั่ง แล้วต้องนั่งสบายด้วย ถ้าตอนนี้ถ้าจะมองก็แค่ 2 ประเภท ก็คือเก้าอี้กินข้าว และเก้าอี้พักผ่อน คือเก้าอี้ที่นั่งพักผ่อนก็จะแยกลักษณะเก้าอี้เป็นเก้าอี้ที่กินข้าว เป็นเก้าอี้ตัวใหญ่กว่าเก้าอี้ที่กินข้าว วัสดุของมันเป็นไม้ เป็นหุ้มบุ เป็นอะไรก็ได้ มันคุมแค่ 2 ขนาดที่ผมมอง ขนาดสัดส่วน ที่เรานั่งกินข้าวกับแบบขนาดสัดส่วนที่เรานั่งแบบผ่อนคลาย นักออกแบบไทยส่วนใหญ่จะทำเก้าอี้กินข้าวหรือไดニングแชร์มาก เพราะว่าเห็นจากเว็บไซต์หรือสื่ออะไรก็ตามจะเป็นแบบนี้คือกระทำแบบซ้ำตามทีนิยมกันตอนนี้นี่ผมเรียนมา อาจารย์บอกว่า ถ้าคุณทำเก้าอี้ได้แบบมาสเตอร์พีท คือเก้าอี้เป็นสิ่งที่ทำยากที่สุดแล้ว ในบรรดาเฟอร์นิเจอร์ทั้งหมด ถ้าเกิดคุณทำเก้าอี้ออกมานั่งสบายได้ สมส่วน สัดส่วนถูกต้อง คือหมายถึงว่าคุณประสบความสำเร็จแล้ว คำพูดนี้ก็ติดมาในหัว ถ้าเราทำเก้าอี้ตัวหนึ่งที่มันนั่งสบายมันก็คงจะดีนะ แต่ผมว่าถ้าจะทำแบบมาสเตอร์พีท มันต้องใช้เวลากัน ผมมองว่าทุกคนที่จะเริ่มทำงานเฟอร์นิเจอร์ จะมองที่เก้าอี้ก่อน เพราะว่ามันเป็นโปรดักที่ใช้กันในชีวิตประจำวัน

ถ้าพูดถึงเก้าอี้ ตอนที่ผมทำของ anyroom ปีก่อนจะทำเอง มันจะ Simple Chair มันเป็นเก้าอี้ไม้ธรรมดาหรือขาเหลี่ยมๆ แต่ว่าตัวนี้มันไม่สบาย คือเราไปคิดว่า เราจะใช้ไม้หน้า 2 ยั้ง คือ 2x2 ก็คือประมาณ 5 เซน x 5 เซน เราจะทำยังไง มาทำทั้งขาและพนักพิงหลังยังงี้ คือ พุดง่าย ๆ มันคือไม้ตรงๆ นี้แหละ แต่เราไปปาดมูมนิดหนึ่ง ก็คือจากทื่อป คือแบบสี่เหลี่ยม แต่หัวที่ปลายขามันดูเป็นสามเหลี่ยม แค่ว่าปาดเส้นนิดเดียวมันดูมีมิติมันดูมีอะไรมากขึ้น แต่ถามว่า คือในส่วนตัวรู้สึกในตอนนี้นั้นทำให้เราพัฒนาตัวเองเพิ่มเข้ามาอีกขั้นหนึ่ง แต่มันไม่เพียงพอเวลาออกสู่ตลาดหรือวิธีคิดที่เราคิดกระบวนการผลิตของเราอาจจะไม่ได้ อย่างนั้นเก้าอี้ตัวนี้ การผลิต กับกลายเป็นแพงไป แพงที่แบบจะใช้เป็นไม้สองท่อนมาต่อกัน แต่โรงงานเห็นที่เราทำไม่ได้เหมือนฝรั่ง มันก็เลยต้องมาใช้ไม้หน้าใหญ่ก็เลยต้องมาตัด ตัดไม้ทิ้ง เพื่อให้ได้ทรงแบบนี้ ซึ่งแบบดูดี ก็ได้เรียนรู้ว่า มันอาจจะไม่ได้หรือกระบวนการมันจะไม่ถึงที่จะทำมัน แต่ถ้าเป็นกระบวนการผลิตที่ฟอร์มมีจริง ผมว่าที่เมืองนอกน่าจะทำได้ มันจะพร้อมกว่า แต่บ้านเราแบบมันทำไม่ได้ (ปภพ วงพาณิชย์, 2558: สัมภาษณ์)



ภาพประกอบ 59 เก้าอี้ SIM CHAIR

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก ปภพว่องพาณิชย์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 12 เมษายน 2558.

ตัวที่ 2 ก็เป็น ชื่อ 1974 เป็นตัวที่เป็นขาไม้ผสมกับอิลิก คือตัวนี้ตอนนั้นก็จะทำให้โครงสร้างให้มันน้อยที่สุด แล้วก็ถอดประกอบได้ ก็เลยคิดว่าเป็นขากบาท เป็นที่นั่งแบบโค้ง เป็นเหมือนพาสไม้ ไม้ตัดตอนแรกโอเคเดียวแรกเป็นไม้ตัดก่อน เสร็จแล้วก็ส่งงานให้พี่ด้วงดู แกบอกไม้ตัดไม่แพง เราก็คุยกันว่าเราต้องทำคอร์ส ทำโมเดล เราก็เลยมาดูวัสดุที่มันตัดได้ ลองทำเป็นอิลิกดูก่อน เพราะตัวนี้ไม่ต้องมีโมล ก็เลยตัดตัดขึ้นเลยมันก็เลยมาจบที่วัสดุเป็นอิลิกกับไม้ พอเป็น 2 วัสดุตัวนี้ที่ผสมกัน มันก็เลยเกิดความแตกต่างอีก ตัวที่ตัวโรงงานขึ้นมา อย่างตัวนี้ ก็ส่ง Designer of The year แต่ปีนั้นไม่ได้รางวัล แต่ว่าตัวนี้ไปได้รางวัลที่ออสเตรเลีย คือส่งงานเข้าไป เพื่อไปประกวด แล้วตัวนี้ได้รางวัลขึ้นมา เราก็ได้ไปโชว์ที่มิลานมีคนได้เห็นเยอะหน่อย แต่ตัวนี้ยังไม่สำเร็จในเรื่องการนั่ง คือ ยังนั่งไม่ค่อยสบาย เพราะว่าเราตัดแค่ 2 มิติ เราไม่ได้ตัดหลังให้มันโค้งด้วย เพราะฉะนั้นต้องมีแม่พิมพ์ก็เลยไม่ได้ทำ ก็เลยมีท่อเหล็กท่อสามขาอยู่ ก็เลยนั่งไม่สบาย แต่วิธีการถอดได้ บรรจุภัณฑ์ได้มันโอเค เวลาเราขายต่างประเทศ มันเริ่มมีออเดอร์ต่างประเทศมาสั่งเรา ก็ถือว่าเป็นผลิตภัณฑ์ใน anyroom ณ ตอนนั้นที่มีการผลิตชิ้นงานเรื่อยๆ (ปภพ ว่องพาณิชย์. 2558: สัมภาษณ์)



ภาพประกอบ 60 แก้วชื่อ “1974” รางวัลด้าน Commercial จากเวทีแสดงผลงานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ระดับนานาชาติ The Edge Design Competition ในงาน The Annual Australian International Furniture Fair 2010 ณ เมืองซิดนีย์ ประเทศออสเตรเลีย

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก ปภพ ว่องพาณิชย์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 12 เมษายน 2558.

ชิ้นที่ 3 เป็น Piece Chair ทำออกมาหลายรูปแบบ จะเป็นชิ้นที่เป็นไม้ Joint หมายถึงไม้ที่ทำจากเศษไม้ชิ้นเล็กๆ ที่มาประสานกัน เหมือนไม้อัด ไม้ยางไม้ทำเฟอร์นิเจอร์จะมีเศษไม้ที่ถูกคัดออกเสมอ เพราะมีตราไม้ มีตำนิ เรายังเอาไม้ไปซอยเป็นชิ้นเล็กๆ แล้วก็จะพลิกด้านที่สวยมันจะสวยอยู่หน้าเดียว ก็คือเอาที่ตำนิเอาชิ้นที่ข้างล่างบ้าง ข้างๆ บ้างปกติ ไม้มันจะมีอยู่ 4 หน้า เลือกหน้าที่สวยอยู่หน้าหนึ่ง ที่เคยอยู่รวมกันเป็นผืน กลายเป็นแผ่นกระดานไม้ Joint โยทกตัวนี้จะตั้งที่จัดการใช้ไม้อยู่ที่ 90 x 200 cm หนึ่งแผ่นเป็นไม้ Joint สำเร็จรูป ณ ตอนนั้นผมมองว่า คนเขาใช้ไม้จริงกันหมดแล้ว ณ ตอนนั้นยังไม่มีคนใช้ไม้ Joint และในเวลาที่เราเห็นวัสดุตัวนี้ว่ามีทั้งโอ๊ค มีทั้งวอลนัท มีไม้สัก ซึ่งเราก็มองว่ามันน่าจะลดต้นทุนในการทำงานของเราได้ ก็เลยลองเลือกเอามาใช้ดู แล้วก็ใช้กระบวนการคิดเข้าไปว่าในหนึ่งแผ่น เราจะทำยังไง

ให้มันคุ้มค่าในการทำเก้าอี้ให้ได้มากที่สุด ก็เลยคิดว่าในหนึ่งแผ่น 90 x 200 cm มันถูกคิดจนทำเก้าอี้ได้ 3 ตัว เก้าอี้กินข้าว Dining Chair แต่ว่าไอเดียของผมแรกๆ มันถอดออกได้ ตัวนี้เรามองว่ามันถอดประกอบไม่ได้แน่ๆ เพราะไม้ที่ผมใช้มันแค่ 6 มิล มันไม่ได้หนา แต่เราก็มานั่งคิดโครงสร้างว่าจะทำยังไงให้โครงสร้างมันแข็งแรง เราก็เดินกลับไปที่เรื่องขนส่ง ถ้ามันต้องซ้อนได้ อย่างน้อยแบบขนส่งเก้าอี้ซ้อน 8 ตัวในกระบะหนึ่งคัน ผมอาจจะซ้อนเก้าอี้ที่เดียวได้ 20 ตัวในเที่ยวเดียว ซึ่งแบบก็ประหยัดในทางขนส่งเรา หรือว่าเราไปส่งตัวเดียว เราก็ประหยัดค่ารถที่เราขับรถไปส่งเอง มันก็ถูกคิดแล้วตัวนี้ที่สำเร็จ มันถูกคิดหนัก อยู่ในไม้หนึ่งไม่เหลือเศษเลย เวลาลูกค้าเห็นจะรู้สึกว่ารูปร่างของเรามันเหลื่อมมาก แต่พอหนึ่งเขารู้สึกว่านั่งสบาย คือค่าที่เขาเห็นกับสิ่งที่สัมผัสมันคนละเรื่องกัน มันเลยทำให้เรารู้สึก ตื่นเต้น มีคนมาลองนั่งแล้วสบาย เก้าอี้ตัวนี้ถูกทำขึ้นภายใต้แบรนด์ของตัวเองแล้วชื่อ TAKEHOME DESIGN สำหรับนักออกแบบเก้าอี้ เรื่องนั่งสบายนี้ ผมว่าเป็นพื้นฐาน ที่อาจจะปมอยู่ในใจทุกคน ว่าจะทำเก้าอี้อย่างไรให้นั่งสบายหน้าตา วัสดุเราไม่เกี่ยงเป็นวัสดุอะไร จะเป็นไม้ทั้งหมด หรือจะเป็นวัสดุสังเคราะห์ หรือโลหะ ไม้บุน ฟอร์มอาจจะมาก่อน เพราะอย่างน้อย ผมว่าเก้าอี้มันจะนั่งสบาย แต่คนยอมจ่ายที่จะซื้อ บางคนเก้าอี้ไม่จำเป็นต้องนั่งสบาย มันสวย เส้นมันสวย มันเป็นงานศิลปะ มันใช้ตกแต่ง มีคนซื้อ อย่างเก้าอี้ผม ผมเก็บไว้ที่บ้านมีอยู่ตัวหนึ่งแต่เราไม่ได้นั่งมัน มันนั่งไม่สบายผมแค่เก็บเอาไว้เพราะเรานึกมีใจ(ปภ พ่วงพาณิชย์. 2558: สัมภาษณ์)



ภาพประกอบ 61 เก้าอี้ Piece Chair และ Piece Arm Chair ที่ผลิตจากไม้ Joint

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก ปภพ ว่องพาณิชย์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 12 เมษายน 2558.

แนวคิดและรูปแบบผลงาน



1. Dining Chair



2. Dining Chair



3. Arm Chair

ภาพประกอบ 62 ผลงานออกแบบของ ปภพ ว่องพาณิชย์

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก ปภพว่องพาณิชย์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 12 เมษายน 2558.

แนวคิดทางด้านความงาม

ตัวอย่างเก้าอี้ทั้ง 3 ตัว มีความโดดเด่นทางด้าน Form หรือรูปทรง ความงามของมันถูกถ่ายทอดออกมาผ่านเส้นสายของรูปร่างรูปทรงที่มีส่วนเว้าส่วนโค้ง เส้นตรง เส้นเฉียง เส้นตั้ง เส้นตรงตามสัดส่วนโครงสร้าง มีขาเก้าอี้ 4 ขา ผ่านการออกแบบด้วยสัดส่วนที่รองรับกับสรีระการนั่งของคน มีความเรียบง่ายของเส้นสายการออกแบบ สีที่ใช้เป็นไปตามประเภทของวัสดุที่ใช้ประกอบ โดยทั้งหมดมีโครงสร้างหลักเป็นไม้ ฐานรองนั่งใช้ไม้เคลือบสี และ แผ่นอลูมิเนียมใสตัด ทำให้เห็นความงามของพื้นผิวผ่านเทคนิคการเคลือบ ย้อมสี และการตัดโค้งงอ

แนวคิดทางด้านประโยชน์ใช้สอย

เก้าอี้ตัวทั้ง 3 ตัว มีการใช้งานที่สามารถนั่งรับประทานอาหารหรือนั่งพักผ่อน นั่งเล่น ตัวที่ 1 และ 2 เป็นเก้าอี้มีพนักพิง Dining chair รูปทรงโดดเด่นสะดุดตา ด้วยสีเส้นของวัสดุอลูมิเนียมสีเส้นต่างๆ ดูเรียบง่ายทันสมัย ส่วนตัวที่ 3 เป็น Arm Chair เก้าอี้มีพนักพิงมีที่เท้าแขน รูปทรงที่ออกแบบมาเพื่อแสดงถึงความงามทางศิลปะและสามารถใช้ประโยชน์ในการนั่ง เก้าอี้ทั้ง 3 ตัวมีความสะดวกสบายในการใช้งาน

แนวคิดทางด้านเทคนิคและวัสดุ

เก้าอี้ตัวที่ 1.เป็นDining chair ที่มีโครงสร้างเป็นไม้ ส่วนพนักพิงเป็นแผ่นไม้ดัดโค้งเพื่อเข้ารูปหลัง มีโครงสร้าง 4 ขา ฐานนั่งเป็นไม้เคลือบสี หรือแผ่นไม้อลามิเนท ใช้เทคนิคในการเข้าไม้ และต้องการให้เห็นความงามของเนื้อไม้และสีสันทันจากวัสดุที่ทันสมัยมีโครงสร้างมั่นคงแข็งแรง

เก้าอี้ตัวที่ 2.เป็นDining chair ที่มีโครงสร้างขาและตัวค้ำพนักพิงเป็นไม้มีลักษณะเป็นเส้นกากบาทส่วนฐานนั่งเป็นแผ่นอคริลิกใสสีสันทันต่างดัดโค้งขึ้นถึงพนักพิงมีการประกอบยึดติดด้วยสกรูหรือน็อต ด้วยแผ่นฐานที่มีความใสนี้ ทำให้มองเห็นถึงเส้นของรูปทรงโครงสร้างของขาเก้าอี้ชัดเจนและสวยงาม

เก้าอี้ตัวที่ 3.เป็น Arm chair ที่มีโครงสร้างและวัสดุเป็นไม้Joint เพื่อต้องการให้เห็นความงามของพื้นผิวของไม้ รูปทรงเหลี่ยม มีที่เท้าแขนและพนักพิง มีขา 4 ขา ใช้เทคนิคการเข้าไม้ มีความมั่นคงแข็งแรง

แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม

กระบวนการผลิตผลงานของปภพ อยู่ในรูปแบบของการออกแบบและส่งโรงงานที่เป็นฐานการผลิตเลย เนื่องจากเป็นนักออกแบบที่ไม่ได้มีสถานที่หรือโรงผลิตเป็นของตนเอง จึงใช้ฐานการผลิตเป็นโรงงานอุตสาหกรรมในแต่ละชิ้นส่วนเป็นหลัก เช่น โรงงานไม้ โรงกลึง โรงหล่อ เป็นต้น โดยเป็นผู้ติดตามควบคุมคุณภาพการผลิตด้วยตนเอง

รูปแบบในผลงานออกแบบเก้าอี้ของ ปภพว่องพาณิชย์

ผลงานทั้ง 3 ชิ้นมีลักษณะที่การออกแบบเน้นความสวยงามของรูปทรง เส้นสาย พื้นผิว มีรูปแบบที่เป็น Modern Design หรือสมัยใหม่ และScandinavianStyleใช้เทคนิคของงานไม้กับการออกแบบที่ใช้ความน้อยแต่มาก ด้วยวัสดุผสมผสาน และการประกอบชิ้นรูป

2.5 สมชัย ธรรมธราณุกูล

อดีตนักออกแบบของ Stone & Steel เจ้าของรางวัล FDA AWARD ประเทศสิงคโปร์ และ นักออกแบบไทยรุ่นใหม่ที่น่าจับตามอง ความสำเร็จหรือรางวัลที่ได้มาทั้งหมด ไม่ได้สำคัญมากไปกว่าเป้าหมายเขาที่อยากทำของดีที่ไม่ใช่ของโหลมีราคาที่เหมาะสม ลูกค้าสามารถมั่นใจได้ว่าสินค้าที่ได้ส่งมอบให้นั้น คือ สินค้าคุณภาพในแบบที่เขาเองก็อยากจะมีไว้ใช้ด้วยเช่นกัน สมชัย ธรรมธราณุกูลจึงเป็นนักออกแบบที่มีผลงานเป็นที่น่าสนใจ ปัจจุบันนอกจากการเป็นนักออกแบบให้ Stone & Steel แล้วมาสร้างแบรนด์ของตนเอง คือ ZIZ เพื่อผลิตผลงานออกแบบของตนเองและการได้เข้ามาอยู่รวมกันกับ Hat ซึ่งเป็นกลุ่มนักออกแบบที่รวมกลุ่มกันในการจัดแสดงสินค้าเพื่อขายตามงานต่างๆ สมชัย เชื่อว่าทำให้ได้เรียนรู้จากคนรอบข้างและโตขึ้นจากการได้แชร์รับรู้ประสบการณ์ของแต่ละคน อีกทั้งเพราะมีความเชื่อว่าการที่คนเราได้อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เอื้อและบรรยากาศที่เกื้อหนุนสามารถผลักดันศักยภาพทางแนวคิดและประสิทธิภาพในการทำชิ้นงานที่มี ให้ดีออกมาควบคู่กันไปกับการได้ลงมือทำในทุกกระบวนการของงานออกแบบ ได้สัมผัสถึงแหล่งวัตถุดิบขั้นตอนการผลิตรวมไปถึงการวางแผนด้านการขายสู่ตลาด ศึกษาช่องว่างระหว่างตัวผู้ออกแบบกับผู้ประกอบการหรือผู้บริโภคเพื่อเกิดผลประโยชน์ร่วมกันไม่ให้เกิดความเหลื่อมล้ำ รวมไปถึงความต้องการของลูกค้าซึ่งกระบวนการเหล่านี้สำคัญต่อวิชาชีพนักออกแบบและไม่อาจหาได้หากไม่ได้สัมผัสกับมันด้วย งานออกแบบของสมชัยตอนที่เป็นนักออกแบบให้ Stone & Steel รูปแบบยังเป็นงานที่มีความสมัยใหม่ ด้วยวัสดุต่างๆ แต่เมื่อมาสร้างเป็นแบรนด์ของตัวเองภายใต้ชื่อ ZIZ งานออกแบบของเขาดูมีความเรียบง่ายมากขึ้น ด้วยวัสดุที่เป็นไม้และโลหะบางส่วน จากการสัมภาษณ์ สมชัย ธรรมธราณุกูลผู้สัมภาษณ์แก้วทวง สอนสังข์ เมื่อวันที่ 12 เมษายน 2558 ได้กล่าวถึงแนวคิดในการออกแบบผลงานของเขาดังนี้

ตัวที่ได้รับรางวัล ส่วนใหญ่ทำคอนเซ็ปต์อย่างที่เคยถูกสอนมา จะให้คิดจากสิ่งๆ หนึ่งก่อน ส่วนใหญ่จะให้คิดจากเก้าอี้ เพราะว่าการที่เรามีเส้นสายเก้าอี้มาแล้ว เราก็จะแตกปลาย ไปทำอย่างอื่นได้ง่าย เช่นมีเส้นเก้าอี้เป็นหลักแล้ว ประสบความสำเร็จแล้ว เราสามารถแตกไปเป็น Lounge Chair, Armchair และโต๊ะได้ ที่เป็นแคบชั้นเดียวกัน แต่เก้าอี้ตัวนี้มันมาจากโต๊ะ ผมทำโต๊ะขึ้นมาก่อนโดยที่โต๊ะก่อนหน้านี้จะเป็น ทำโต๊ะเสร็จ เราต้องการโซฟานั่งไม้ เข้างานไม้แบบช่างไม้โบราณของบ้านเราแหละ ที่นี้การเข้าไม้ มันเลียน ทำทลายมันโดยการเข้าไม้โดยการโซฟหุ้มไม้ แต่ว่าการโซฟหุ้มไม้นั้น วัสดุของผมใช้เป็นกระจกซึ่งมันก็ไม่ได้ยากและไม่ได้ง่าย แค่มันให้เกิดความยุ่งยากความคาดเคลื่อนนั้นมันน้อยที่สุด เพราะฉะนั้นมันมีโต๊ะน่าสนใจแล้ว ก็ต้องหาเก้าอี้ ก็ต้องดีไซน์เก้าอี้ที่จะเอาให้เข้ากับโต๊ะ ก็ต้องออกแบบเก้าอี้ให้มันไปได้ด้วยกัน เก้าอี้ตัวนี้หลักๆมันมีการออกแบบเพียงสองอย่าง ก็คือแนวคิดรูปแบบของฟอร์มฟรอลฟังก์ชั่น หรือ ฟังก์ชั่น ฟรอลฟอร์ม ตัวนี้จะเป็นกึ่ง ฟังก์ชั่น ฟรอลฟอร์ม จริง ๆ แล้วการออกแบบที่ยั่งยืนที่ดี มันควรจะเป็น ฟรอลฟรอลฟังก์ชั่น แต่ว่าฟอร์มมันน่าเกลียดไม่ได้ การที่ทำฟังก์ชั่น ฟรอลฟอร์ม ก็หมายถึงว่า ฟังก์ชั่นก็ห้ามนั่งไม่ได้ อย่างนั้นก็ไม่ได้เหมือนกัน มันก็ห้ามไม่ได้ สิ่งนั้นเราจะสื้ออะไรออกไป ประมาณ

ว่าเราอยากให้ลูกค้าที่เอางานเราไปใช้นี้ เรามีโต๊ะอาหารที่มีความน่าสนใจ ด้านความสวยงามมากกว่า ฟังก์ชันอะไรนี้ อยู่ที่ยี่ message ที่เราจะสื่อ สมมุติว่างานออกแบบก็เหมือน message บางอย่างเป็นสารจากคนออกแบบ ว่าเราอยากสื่อสารกับเขาอย่างไร ดังเช่นว่า เชื้ที่นี้เราอยากให้นั่งสบาย เพราะฉะนั้นลูกค้าก็ได้ที่นั่งสบาย ถ้าซื้อเชื้ที่นี้ไปบ้านเขาต้องสวย เขาเป็นว่าเชื้ที่นี้ไปวางบ้านเขามันก็ต้องสวย มันก็เหมือน message บางอย่างที่เราส่งไป เพราะฉะนั้น ความต้องการของลูกค้ามันแทบจะเป็นคีย์หลักเลย ทำให้ไปเพื่อให้เขาซื้อ แต่ว่าด้วยฐานะการเป็นนักออกแบบ เราตามเขาอย่างเดียวไม่ได้ เราต้องเสนอแนะว่าเรามีมุมมองตรงนั้นะ ลองดูสิว่ามันโอเคไหม คือเสนอสิ่งใหม่ ๆ ให้เขาเห็นเพราะว่าบางทีเขาไม่รู้ ไม่นึกแต่เรามีหน้าที่ที่ต้องนึกขึ้นมารางวัลที่ได้รับจากการประกวดจริงๆ ส่วนใหญ่แล้วเป็น ดีมาร์ค (Demark) จีมาร์ค (Gmark) สมัยเรียนก็เป็นงานที่ประกวดที่สิงคโปร์ (FDA AWARD) ส่วนใหญ่เรื่องให้คนรู้จักผมไม่ได้สนใจอะไรมาก เพราะว่าทำให้คนรู้จัก มันมีช่องทางที่ให้คนรู้จักได้เร็ว สิ่งที่จะได้คือ เราทดสอบตัวเองในแต่ละปี คือ มันมีสองอย่างทำงานเพื่อขาย กับทำงานเพื่อให้ทดสอบกับไหวพริบหรือทักษะเราว่า ใ้คี่ message ที่เรา ออกแบบไปนี้ กรรมการที่เขาวิวิสัยทัศน์ที่มองออกอย่างชัดเจนนี้ เขาเข้าใจที่เราจะสื่อไหม ถ้าเขาเข้าใจนั่นหมายความว่าเราออกแบบไป สารที่เราทำถึงเขาก็เข้าใจ (สมชัย ธรรมธรรานุกูล.. 2558: สัมภาษณ์)

การออกแบบของสมชัย ธรรมธรรานุกูล เน้นทักษะและแนวคิดในการเข้าไม้แบบช่างไม้ของไทยโบราณ แต่จะพยายามแสดงให้เห็นถึงวิธิติดในการออกแบบที่แสดงความละเอียดของการเข้ามูมการเล่นกับวัสดุสมัยใหม่เพื่อให้งานมีความร่วมสมัย ถึงจะเป็นเก้าอี้ไม้แต่มีความทันสมัยด้วยรูปลักษณะของเส้น ของสัดส่วนทางความงามของมัยอยู่ด้วยไม่ได้เน้นที่วัสดุประเภทไม้เพียงอย่างเดียว เพียงแต่การปรับเปลี่ยนวัสดุสามารถจัดกระทำได้ไม่ยาก ด้วยผลงานออกแบบก่อนหน้านี้ของเขา ตอนเป็นนักออกแบบอิสระให้กับ Stone & Steel เน้นวัสดุประเภทอื่นมาก การแก้ปัญหาเรื่องวัสดุสำหรับสมชัย จึงไม่ได้เป็นเรื่องหนักใจนัก



ภาพประกอบ 63 เก้าอี้ Lounge Chair และ เก้าอี้ Dining Chair ผลงานออกแบบของสมชัยตอนอยู่กับ Stone & Steel

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก สมชัย ธรรมธรรานุกูล. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 12 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 64 เก้าอี้ Dining Chair ที่โชว์ในเรื่องของการเข้าหัวไม้ สอดรับกับการออกแบบโต๊ะ

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก สมชัย ธรรมธรรานุกูล. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 12 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 65 เก้าอี้ stool และ bench ที่โชว์ทักษะการเข้ามุมและผิวไม้มีการปรับเปลี่ยนวัสดุและการออกแบบ (ภาพล่าง) ได้รับรางวัล Demark

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก สมชัย ธรรมธรรานุกูล. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 12 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 66 เก้าอี้ Dining Chair ชื่อ tang thong

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก สมชัย ธรรมธรรานุกูล. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 12 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 67 เก้าอี้ Dining Chair ชื่อ tee nang ได้รับรางวัล Demark

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก สมชัย ธรรมธรรานุกูล. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 12 เมษายน 2558.

แนวคิดและรูปแบบผลงาน



1. Dining Chair

2. Arm Chair

3. Stool

ภาพประกอบ 68 การวิเคราะห์ผลงานของ สมชัย ธรรมธรรานุกูล

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก สมชัย ธรรมธรรานุกูล. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 12 เมษายน 2558.

แนวคิดทางด้านความงาม

ตัวอย่างเก้าอี้ทั้ง 3 ตัว มีความโดดเด่นทางด้าน Form หรือรูปทรงเหลี่ยม ความงามของมัน ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านเส้นของรูปร่างรูปทรงที่มี เส้นตรง เส้นเฉียง เส้นตั้ง เส้นนอน ตามสัดส่วน โครงสร้าง ความงามจากพื้นผิวลวดลายของเนื้อไม้ มีขาเก้าอี้ 4 ขา ผ่านการออกแบบด้วยสัดส่วนที่รองรับกับสรีระการนั่งของคน มีความเรียบง่ายของเส้นสายการออกแบบ สีที่ใช้เป็นไปตามประเภทของวัสดุที่ใช้ประกอบ โดยทั้งหมดมีโครงสร้างหลักเป็นไม้เป็นหลัก

แนวคิดทางด้านประโยชน์ใช้สอย

เก้าอี้ตัวทั้ง 3 ตัว มีการใช้งานที่สามารถนั่งรับประทานอาหารหรือนั่งพักผ่อน นั่งเล่น ภาพที่ 1 เป็นเก้าอี้มีพนักพิง Dining chair รูปทรงเรียบง่าย ทันสมัย พนักพิงออกแบบให้เอนรับกับส่วนกลางหลัง สบายงาม ภาพที่ 2 เป็น Arm Chair เก้าอี้มีพนักพิงมีที่เท้าแขน รูปทรงที่ออกแบบเป็นเหลี่ยมเพื่อมีพนักพิงสันตั้งแต่บริเวณส่วนเอวถึงครึ่งของหลัง ภาพที่ 3 เป็น Stool เก้าอี้ไม่มีพนักพิง โครงสร้างเป็นไม้ แต่พื้นที่ส่วนกลางที่นั่งเป็นแผ่นโลหะสีดำเจาะลาย เพื่อความสวยงามและกันลื่นเพิ่มความสะดวกสบายในการใช้งาน

แนวคิดทางด้านเทคนิคและวัสดุ

เก้าอี้ตัวที่ 1.เป็นDining chair ที่มีโครงสร้างและวัสดุเป็นไม้ทั้งหมด ส่วนนักพิงเป็นแผ่นไม้รองรับเพื่อเข้ารูปหลังด้านบน มีโครงสร้าง 4 ขา เก้าอี้ตัวที่ 2.เป็นArm chair ที่มีโครงสร้างและวัสดุเป็นไม้ทั้งหมด เช่นเดียวกัน ใช้วัสดุเป็นไม้ที่แสดงลวดลายของพื้นผิวเนื้อไม้ เก้าอี้ตัวที่ 3.เป็น Stool ที่มีโครงสร้างและวัสดุเป็นไม้ให้เห็นความงามของพื้นผิวของไม้ รูปทรงเหลี่ยม มีขา 4 ขา ส่วนกลางของที่นั่งเป็นแผ่นโลหะสีดำเจาะลาย ทั้ง 3 ตัวใช้เทคนิคในการต่อไม้ด้วยการเข้ามุมและทิ้งร่องรอยไว้ให้เห็นอย่างสวยงาม

แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม

กระบวนการผลิตของสมชัย ออกแบบและส่งโรงงานที่เป็นฐานการผลิตเกือบทั้งหมด โดยมีช่างที่รู้ใจในการทำต้นแบบและผลิต โดยเป็นผู้ติดตามควบคุมคุณภาพการผลิตด้วยตนเอง

รูปแบบในผลงานออกแบบเก้าอี้ของ สมชัย ธรรมธรรานุกูล

ผลงานทั้ง 3 ชิ้นมีลักษณะที่การออกแบบเน้นความสวยงามของรูปทรง เส้นสาย พื้นผิว มีรูปแบบที่เป็น Modern Design หรือสมัยใหม่ หรือแนวScandinavianStyleใช้เทคนิคของงานไม้กับการออกแบบที่ใช้ความน้อยแต่มาก ด้วยวัสดุผสมผสาน และการประกอบชิ้นรูป

3. กลุ่มที่มีแนวคิดในการใช้ไม้เป็นวัสดุในการออกแบบเพียงอย่างเดียว

3.1 ศุภพงศ์ สอนสังข์

นักออกแบบผู้ก่อตั้งแบรนด์TAZANA เป็นอาจารย์พิเศษและผู้เชี่ยวชาญสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งทำงานให้กับสถาบันการศึกษาและหน่วยงานของรัฐ เป็นผู้บุกเบิกเส้นทางการแสดงผลงานของนักออกแบบไทยในระดับนานาชาติ ทำงานในวิชาชีพในปี 2542 มีแบรนด์สินค้าของตัวเองชื่อ REDBOX ทำงานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ไม้ยางพาราให้กับแบรนด์HYGGE และก่อตั้งแบรนด์สินค้าทางหัตถกรรมเส้นใยธรรมชาติให้กับ PANYA รวมไปถึงสร้างแบรนด์โคมไฟที่ใช้เทคโนโลยีการผลิตและวัสดุสมัยใหม่ในชื่อ TAZANA กว่าที่จะมาเป็นนักออกแบบมืออาชีพ ศุภพงศ์ ได้รางวัลจากเวทีการประกวดสำคัญๆหลายสถาบันในประเทศ มีผลงานร่วมจัดแสดงในหัวเมืองแห่งการออกแบบชั้นนำอย่างเช่นที่ Milan, Paris, London, New York, Brussels, Frankfurt และ Stockholm เป็นนักออกแบบรุ่นใหม่คนแรกๆ ที่บุกเบิกเส้นทาง และไปปักธงชาติไทยในเวทีระดับโลก

ในปี 2551 ศุภพงศ์ ตัดสินใจยุติบทบาทตัวเองในฐานะนักออกแบบชั่วคราว และผันตัวเองไปในเส้นทางสายธรรมชาติ เดินทาง พักผ่อน และปลูกต้นไม้ โดยตั้งใจเบื้องต้นว่า อยากใช้ชีวิตสักระยะภายใต้ร่มเงาของป่าที่ตัวเองปลูกระหว่างหยุดพักงานออกแบบ งานสอน งานบรรยาย ที่เปิดกว้างให้

เข้าไปสัมผัสในชั้นเรียนของมหาวิทยาลัยทางการออกแบบหลายแห่ง รวมถึงหลักสูตรพัฒนาผู้ประกอบการไทยภาคการผลิต ของหน่วยงานรัฐบาลต่างๆไม่ว่าจะเป็นกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กรมทรัพย์สินทางปัญญา กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม และศูนย์สร้างสรรคงานออกแบบ (TCDC)ในฐานะผู้เชี่ยวชาญพิเศษในวิชาชีพ เขาตระหนักถึงความสำคัญของประสบการณ์ในงานออกแบบที่ผ่านมาตลอดสิบปีกว่า และพบว่าความสำเร็จในอดีตไม่เพียงพอต่อการนำมารับมือกับความจริงในปัจจุบันและนักออกแบบที่ทำงานได้ดีคนหนึ่ง อาจกลายมาเป็นครูคนที่ไม่ได้เรื่องได้เช่นกันหากปล่อยให้ประสบการณ์ทางวิชาชีพ ขาดช่วงไปเป็นระยะเวลานานๆ ปลายปี 2553 ศุภพงศ์ พร้อมกับนักออกแบบจำนวนหนึ่งซึ่งเป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยเรื่องนี้ได้แก่ จุฑามาส บุรณะเจตน์ปิติ อัมระรงค์ปกพว่อง พาณิश्य และ สมชัย ธรรมธราบุญกุลได้ร่วมกันจำลองธุรกิจในเรื่องว่า hat โดยจับนักออกแบบมาสวมหมวกนักธุรกิจ เปลี่ยนบทบาทจากนักคิดสู่การเป็นผู้ประกอบการ hat ทำงานกันโดยใช้เวลารว่างเล็กๆน้อยๆมารวมตัวกันในช่วงสั้นๆ ก่อนงานแสดงสินค้าจะเริ่มต้นขึ้น ชาว hat มีจุดร่วมตรงที่ “รัก” และ “มุ่งมั่น” ในการออกแบบเหมือนกันแม้จะแตกต่างกันในสไตล์การทำงานและเป้าหมายส่วนตัวทางวิชาชีพ ศุภพงศ์มองว่าhat คือกรณีศึกษาทางธุรกิจภาคการผลิตที่สำคัญ และถือเป็นประสบการณ์ทางการออกแบบฉบับปัจจุบัน ที่ทันต่อโลกที่หมุนเร็ว

ปัจจุบัน ศุภพงศ์ ทำงานออกแบบทางด้านเฟอร์นิเจอร์ภายใต้แบรนด์ของตนเองชื่อว่า“Jird” มีสตูดิโอเล็กๆผลิตงานไม้ด้วยตนเองที่ จ.ราชบุรี ท่ามกลางธรรมชาติแบบสวนที่เต็มไปด้วยต้นไม้ ซึ่งปลูกขึ้นมาเองแทบทั้งหมด การทำงานออกแบบที่ใช้สมองและแรงงานจำนวนน้อยซึ่งส่วนใหญ่ทำเองแทบทั้งหมดนอกจากโรงงานผลิตชิ้นส่วนบางชนิดที่ไม่สามารถทำเองได้ จากการสัมภาษณ์ ศุภพงศ์ สอนสังข์ ผู้สัมภาษณ์แก๊วล้วน สอนสังข์ เมื่อวันที่ 12 เมษายน 2558 ได้กล่าวถึงแนวคิดในการออกแบบผลงานของเขา ดังนี้

จริง ๆ ผมทำเก้าอี้ครั้งแรกประมาณเกือบ 10 ปีที่แล้ว ช่วงนั้นเป็นช่วงที่เพิ่งหัดทำใหม่ก็ทำให้มันนั่งได้ก่อน ดูสวย มันจะมีตัวหนึ่งชื่อว่าเก้าอี้หน้าตัก ออกแบบให้บริษัท HYGGEก็เป็นเก้าอี้ที่ไม่มีอะไรมาก เป็นเก้าอี้กินข้าว ที่เน้นตามเป้าหมายเลยว่า มองจากด้านหลังแล้วดูสวย ตัวนั้นก็เก้าอี้ตัวหนึ่งที่ได้รางวัลไม่มากแต่มันมักจะถูกเอาไปจัดเป็น วินโดว์ดีสเพล โชว์รูมสินค้าเป็นเก้าอี้ดาราตัวหนึ่ง ซึ่งคนชอบเอาไปจัดเซ็ทกับโต๊ะแล้วนำไปขาย ถ้ารูปมาแล้วมันจะสวย ตัวนี้มันประสบความสำเร็จไหม อาจจะไม่ได้ดีมาก แต่ว่าหน้าตามันดูดีอย่างเดียว เราใช้นิยามเก้าอี้กลุ่มนี้ว่า เก้าอี้เส้นสวย เส้นสวย ๆ ดูแล้วสวยพวกโปรเจ็ค พวกโรงแรม พวกร้านอาหารชอบเพราะว่า มันช่วยให้บรรยากาศของสถานที่มันดีขึ้น ก็เป็นเก้าอี้แรก ๆ ที่ทำให้ถูกหมายหัวว่า ทำเก้าอี้ได้ดี เพราะอยู่ในวงการเก้าอี้คนทำเก้าอี้เยอะแต่คนจะรู้จักเราได้ การเป็นซิกเนเจอร์สักตัวหนึ่ง ตัวแรกก็คือตัวนี้ เก้าอี้หน้าตักเพราะว่า เป็นเก้าอี้เส้นสวยการทำเก้าอี้ที่เก้าอี้จะโดดเด่น ไม่เยอะ ก็อย่างที่บอกว่าคู่แข่งก็เยอะแต่ อันหนึ่งที่เราไม่เคยรู้สึก ว่าโดดเด่นเพราะว่า หน้าตักมีบาสตู ทำจากไม้ ไม้ยางพารา ผลิตที่สุราษฎร์แล้วย้อมสีหนึ่งเก้าอี้มันต้องสวย ด้านหลัง มองเข้าไปแล้ว

สวย เส้นมันจะเป็นเส้นโค้ง คือจุดเด่นของมันก็คือรายละเอียดทั้งหมดนะ จะทำดีหมดแม้กระทั่งจัดด้านล่าง ซึ่งตอนที่ทำผู้ผลิตถามว่าทำไม จัดข้างใต้มามันไม่มีใครเห็น แต่ทำไมต้องออกแบบเส้นข้างล่าง โค้งสวย เหมือนข้างบน จริง ๆ แล้วความใส่ใจของเรา เราต้องชัดเจนของเส้นที่เราออกแบบว่ามันควรจะดูวางยังไง จะดีงามที่สุดเพราะเราคำนึงถึงว่าเป็นเก้าอี้ที่จะต้องอยู่ไปอีกหลายสิบปี เวลามันล้มขึ้นมาหรือจัดขึ้นมาหรือ ถูกส่งออกไปซ่อม ทุกคนจะต้องรู้สึกได้ถึงความใส่ใจ รายละเอียดในการประกอบว่า ทุกเส้นไม่ได้มั่ว ๆ ขึ้นมา แต่เราตั้งใจให้มันเป็นแบบนี้ ในส่วนที่ไปรัดขาอยู่ข้างล่าง โค้งรับกับเส้นสายทุกเส้น พอมัน ออกเป็นลักษณะนี้ มันก็สามารถออกไปต่อยอดเป็นบาร์สตูเป็นเก้าอี้ที่เป็นกลุ่มเดียวกัน อาร์มแชร์ กราว แชร์ ก็จะเป็นซีรีส์ที่สวยงาม วิธีการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ในตอนนี้ ออกแบบคอนเซ็ปที่เป็นโครงกระดูกคร่าว ๆ ไว้แล้วก็ปรับแอดจัส มันเป็นกลุ่มเก้าอี้ที่ใกล้ ๆ เคียงกันได้หลายตัวหน้าที่ของพวกนี้เวลาเอาไปใช้มันจะถูก เอาไปใช้ตามร้านอาหาร ตามสวนที่เขาไม่ต้องการให้คนนั่งสบาย นั่งนานมาก ถ้าจะใช้เก้าอี้ในกลุ่มที่นั่งสบายจะต้องใช้ศาสตร์ของการคิด อีกอย่างหนึ่ง(ศุภพงศ์ สอนสังข์.. 2558: สัมภาษณ์)



ภาพประกอบ 69 ตัวอย่างผลงานออกแบบเก้าอี้ไม้ให้แบรนด์ HYGGE

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก ศุภพงศ์ สอนสังข์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 12 เมษายน 2558.

เสียงส่วนใหญ่ของผู้ซื้อตอนนี้เขามองว่า รูปแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยมีแนวโน้มไปในทาง สแกนดิเนเวียน กลุ่มยุโรปเหนือพวกสวีเดน อาจจะเป็นเพราะว่ามันเป็นเส้นสายง่ายๆ เรียบๆ ที่เขาผลิตได้ ไม่ยาก ทักษะในการผลิตงานประเภทคลาสสิก กึ่งงานฝีมือเรายังทำไม่ได้ดี งานสแกนมันจะต้องคู่กับ ดีไซน์เนอร์ไทย มันจะออกไปในโทนนั้น ในยุคนี้มันเป็นของรูปแบบแต่ว่ามันก็มีนอกแบบ เริ่มมีแบบจำนวน หนึ่งที่เริ่มไม่ได้หาซื้อแตกต่างกันมา เพราะว่ามันรู้แล้วว่าถ้าไปแข่งในสนามในโทนแบบนั้นคู่แข่งเยอะก็เลยเริ่ม สร้างสำนักแล้วก็ค้นหาสไตล์ของตัวเอง อย่างของเราเองเส้นเราก็กึ่งเป็นสแกนอยู่ แสกนนี่มันเป็นความ เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน แต่เราหันมาใช้ไม้เก่า อย่างเช่นไม้เก่าจากบางแพ ซึ่งแค่สีไม้มันเปลี่ยนจากสี

สีสว่างๆ สีโอ๊ค สีไม้บีช มากลายเป็นสีไม้แดงไม้ประดู่ มูลค่ามันก็ผิดกันไปเลย รูปแบบคลาสสิกคงยากสำหรับนักออกแบบไทย ถามว่ามันเป็นโพลีโมเดิร์นมั้ยมันก็เป็นโพลีโมเดิร์น หรือโพลีโมเดิร์นมันเป็นได้ทุกอย่างคลาสสิกก็เป็นโพลีโมเดิร์นอยู่กับการนำไปใช้ การนำไปตกแต่ง แต่ที่เห็นชัดว่ากลืนมันไปทางสแกนดิเนเวียเน เดว่าในช่วงนี้ด้วยปัจจัยเดียวคือการผลิตมันง่าย สแกนดิเนเวียมันเป็นศาสตร์ที่ออกแบบที่เรียบง่ายมาก เป็นโพลีโมเดิร์นหลายๆ จะเป็นโพลีโมเดิร์นที่ทำลายตรรกะการออกแบบ ที่ยาก ๆ อย่างเช่นเปลี่ยนการเข้าไม้แบบงานวู้ดเวิร์คเกอร์ มาเป็นการใช้พิตติ้งโลหะพลาสติกเข้าไปผสมเป็นสมัยใหม่กว่า เพราะฉะนั้นมันก็เลยทำให้คนออกแบบหรือช่างที่ผลิต ไม่ต้องมีทักษะทางช่างเยอะ ก็สามารถทำได้ มันก็เลยพอดีกับนักออกแบบรุ่นใหม่ ๆ ที่ยังทำของยากไม่เป็น การมาแนวโพลีโมเดิร์น หรือโพลีโมเดิร์นมันง่ายสุด ยิ่งโพลีโมเดิร์นนี้ชัดเลยมันไม่มีอะไรผิดเลย เพราะมันเหมาะทุกอย่างเลยอะไรก็เป็นโพลีโมเดิร์น ถ้าอย่างนั้นคงต้องพูดถึงคอนเท็มโพลาริตี้ไหนด้วยความที่เป็นร่วมสมัยก็ได้

คอนเท็มโพลาริตี้ไหนผมมองว่าจะต่างกับโพลีโมเดิร์น คอนเท็มโพลาริตี้ไหนมันจะมีความสุภาพกว่ากลางๆ กว่าในขณะที่โพลีโมเดิร์นยกตัวอย่างในยุคนี้ อยู่ก็มีคนทำโรงแรมเหมือนกับโรงแรมแบบโมริอคโค เราก็มองว่ามันเป็นโพลีโมเดิร์น เพราะมันเป็นอะไรก็ได้เพราะมันเป็นวัฒนธรรมข้ามชาติก็ได้ที่นำมาใช้ตกแต่งภายใน ในขณะที่สไตล์โมริอคโคชัด ในขณะที่คอนเท็มโพลาริตี้ไหนที่จะเป็นอะไรที่กลางๆ กว่าทั่วไป ที่มีค่าเหมือนๆ กัน แต่พออะไรจัดๆ ขึ้นมานั่นอังกฤษจัด แวกจัด แบบนี้โพลีโมเดิร์นพวกนี้ก็ต้องเลือกใช้เฟอร์นิเจอร์อีกแบบหนึ่งเลยซึ่งส่วนมากพวกนี้ต้องนำเข้ามาจากประเทศชาติกำเนิดของเขา เช่นคนตกแต่งสไตล์โมริอคโค จะต้องไปซื้อเฟอร์นิเจอร์จากโมริอคโค จากพวกแขกอาหรับก็มาตกแต่งเพราะช่างคนไทยก็ผลิตกันน้อย ยังไม่ได้เรียนรู้ยังไม่เข้าใจ แต่พอเป็นคอนเท็มโพลาริตี้ไหนช่างบางโพ ช่างเชียงใหม่ ช่างที่ไหนก็ทำได้ บ้านที่เป็นแบบคลาสสิกเลือกเก้าอี้คอนเท็มโพลาริตี้ไหนสักตัวไปนอนอยู่ แบบมันก็จะไม่โดดขึ้นมา สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างลงตัว(ศุภพงศ์ สอนสังข์.. 2558: สัมภาษณ์)

จากบทสัมภาษณ์ทำให้เห็นมุมมองต่อความเคลื่อนไหวหรือรูปแบบในงานออกแบบที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตก ที่มีผลต่อนักออกแบบไทยยังคงมีความสำคัญ ในฐานะที่ผลงานออกแบบมันต้องออกไปสู่ตลาดสากล แนวความคิดในการออกแบบจึงต้องมีลักษณะเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์ของนักออกแบบเองให้ได้ ศุภพงศ์ ได้รับกระแสการชื่นชมในแง่ของความฉลาด ในการเลือกใช้วัสดุและวิธีการผลิต คือใช้ไม้เนื้อแข็ง ไม่ก็ขึ้นแต่รวมกันออกมาแล้วดูดี ยกตัวอย่างอย่างโต๊ะไม้ตัวหนึ่ง ถ้าถอดไม้มาเรียง มันจะเป็นกองอะไรที่เล็กลงเดียว ใช้ทุกอย่างแต่พอมาประกอบขึ้นมามันดูดี ดูแพงดูหรูหรา ลูกค้าและนักวิจารณ์ให้ค่างานของJirdว่ามีความฉลาดในการเลือกการผลิตมาใช้ ไม่มีใครบอกว่าอยู่สไตล์ไหนเป็นโพลีโมเดิร์นหรือสแกนดิเนเวีย บางคนบอกว่าเป็นสไตล์Loft สไตล์แบบดิบ ๆ ตรงไปตรงมา คำนิยามสไตล์ Loft คืออารมณ์โรงงาน เป็นFactory เป็นสไตล์แบบดิบ ๆ แบบ โรงงานทั่วไปเป็นซีเมนต์เปลือย ๆ ปูนเปลือย ๆ เหล็กเปลือย ๆ Loftแก่นของมันคือ มันประกอบร่างด้วยเท่ากับที่มันใช้



ภาพประกอบ 70 ตัวอย่างผลงานออกแบบเก้าอี้ไม้ให้กับแบรนด์อื่น

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก ศุภพงศ์ สอนสังข์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 12 เมษายน 2558.



ภาพประกอบ 71 ตัวอย่างผลงานออกแบบเก้าอี้ไม้ ภายใต้แบรนด์ JIRD

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก ศุภพงศ์ สอนสังข์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 12 เมษายน 2558.

แนวคิดและรูปแบบผลงาน



1.Dining chair



2.Stool



3.Dining chair

ภาพประกอบ 72 ผลงานออกแบบเก้าอี้ของศุภพงศ์ สอนสังข์

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก ศุภพงศ์ สอนสังข์. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 12 เมษายน 2558.

แนวคิดทางด้านความงาม

ตัวอย่างเก้าอี้ทั้ง 3 ตัว มีความโดดเด่นทางด้าน Form หรือรูปทรง ความงามของมันถูกถ่ายทอดออกมาผ่านเส้นสายของรูปร่างรูปทรงที่มีส่วนเว้าส่วนโค้ง เส้นตรง เส้นเฉียง เส้นตั้ง เส้นตรงตามสัดส่วนโครงสร้าง เป็นรูปทรงอิสระ ผ่านการออกแบบด้วยสัดส่วนที่รองรับกับสรีระการนั่งของคน มีความเรียบง่ายของเส้นสายการออกแบบ สีที่ใช้เป็นไปตามประเภทของวัสดุ นั่นคือไม้ชนิดต่างๆที่มีความงามของพื้นผิวผ่านเทคนิคการเคลือบ ย้อมสี และการดัดโค้งงอ

แนวคิดทางด้านประโยชน์ใช้สอย

เก้าอี้ตัวทั้ง 3 ตัว มีการใช้งานที่สามารถนั่งรับประทานอาหารหรือนั่งพักผ่อน นั่งเล่น ตัวที่ 1 และ 3 เป็นเก้าอี้มีพนักพิง Dining chair รูปทรงโดดเด่นสะดุดตา ดูเรียบง่ายทันสมัย ส่วนตัวที่ 3 เป็น Stool เก้าอี้ที่ไม่มีพนักพิง รูปทรงอิสระที่ออกแบบมาเพื่อแสดงถึงความงามทางศิลปะและสามารถใช้ประโยชน์ในการนั่ง เก้าอี้ทั้ง 3 ตัว มีความสะดวกสบายในการใช้งานแตกต่างกันไป ตัวที่ 1 ในการพิงพนักอาจไม่สะดวกสบายนักเนื่องจากเส้นสายของพนักพิงหลังออกแบบมาให้มีความโปร่งโล่ง ไม่สามารถรองรับแผ่นหลังได้

แนวคิดทางด้านเทคนิคและวัสดุ

เก้าอี้ตัวที่ 1.เป็นDining chair ที่มีโครงสร้างเป็นไม้จริงทั้งหมด มีโครงสร้าง 4 ขา 2 ขาด้านหน้าเป็นเหมือนเก้าอี้ปกติ แต่ 2 ขาหลังเป็นออกแบบให้ใช้โครงสร้างเดียวกับที่กับค้ำยันพนักพิง เพื่อให้เห็นเส้นของรูปทรงที่สวยงาม ใช้เทคนิคในการเข้าไม้ และต้องการให้เห็นความงดงามของเนื้อไม้มีโครงสร้างมั่นคงแข็งแรง สวยงามด้วยสีด้ายอมสีไม้และน้ำตาลของไม้ โครงสร้างแบ่งเป็น 2 ส่วนตามสีที่แตกต่างกัน สีเข้มคือโครงสร้างส่วนที่นั่ง กรอบพนักพิง และ 2 ขาเก้าอี้ด้านหน้า สีน้ำตาลเนื้อไม้เป็นโครงสร้างของขาเก้าอี้ด้านหลังและโครงสร้างพนักพิง ดูแล้วแปลกตาสวยงาม

เก้าอี้ตัวที่ 2.เป็นStoolโครงสร้างเป็นไม้แผ่นกว้างดัดโค้งเพื่อการรองรับน้ำหนัก 2 ข้างเพื่อให้เกิดความสมดุล ใช้ไม้วีเนียร์ดัดโค้งเป็นซี่จำนวน 8 ซี่ ขึ้นรูปประกอบเป็นฐานรองรับนั่งใช้การสำหรับงานไม้ในการยึดติด มีความแข็งแรงสะดุดตาด้วยความงามของเส้นสาย

เก้าอี้ตัวที่ 3.เป็น Dining chair ที่มีโครงสร้างขาเป็นไม้ 2 แผ่นไขว้ประสานกันเพื่อรองรับน้ำหนัก ใช้ไม้เป็นแผ่นเป็นไม้ Joint สำเร็จรูปหรือเศษไม้ที่เอามาอัดผสมเป็นไม้แผ่น เกิดลวดลายที่สวยงามมีการเข้าไม้ และการแบ่งเส้นของรูปทรงเป็นเหลี่ยมมุม มีฐานรองรับการนั่งและออกแบบพนักพิงให้มีความเฉียงเพื่อรองรับหลังเวลานั่งพิง

แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม

กระบวนการผลิตของศุภพงศ์ มีโรงงานหรือสตูดิโอทำงานไม้ขนาดเล็ก ที่มีเครื่องจักรสามารถทำงานไม้ได้เองโดย 80% เป็นการผลิตเอง ที่เหลือเป็นการส่งโรงงานอุตสาหกรรมอื่นเช่น พวกชิ้นส่วนข้อต่อ ตัวล้อคขา เป็นต้น

รูปแบบในผลงานออกแบบเก้าอี้ของ ศุภพงศ์ สอนสังข์

ผลงานทั้ง 3 ชิ้นมีลักษณะที่การออกแบบเน้นความสวยงามของรูปทรง เส้นสาย ลวดลาย พื้นผิวมีรูปแบบที่เป็น Modern Design หรือสมัยใหม่ ออกแนว Scandinavian Style ในข้อจำกัดของวัสดุที่ไม่จำเป็นต้องเป็นวัสดุประเภทโลหะสังเคราะห์เพียงอย่างเดียวแต่เทคนิคของงานไม้กับการออกแบบที่ใช้ความน้อยแต่มาก ก็เป็นรูปแบบของสมัยใหม่ได้เช่นเดียวกัน

3.2 พิษณุ นาคศิริโยธิน

นักออกแบบอิสระที่มีทักษะทางช่างไม้เป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่น พิษณุเคยทำงานเป็นครูสอนงานไม้ให้กับเด็กๆ ในโรงเรียนรุ่งอรุณ นับสิบปีภาษาที่ใช้ในการสื่อสารดูอ่อนโยน ชัดเจนและเข้าใจง่าย และเต็มเปี่ยมไปด้วยสาระความเข้มข้นของงานช่างไม้ที่เขาชื่นชอบ เขามองว่าตัวเองเป็นแค่ช่างไม้หรือ

เฟอร์นิเจอร์เมคกิ้งผู้หลงรักในวิถีงานไม้ แต่ด้วยผลงานที่ถูกเปิดแสดงสินค้าในประเทศ และเป็นทีเตะตาของผู้ที่ชื่นชอบงานไม้ทำมือ ที่ให้รูปลักษณะและคุณภาพแบบช่างไม้ ที่มีรายละเอียดของการจัดแต่งรูปทรงและพื้นผิว รวมถึงลักษณะการเข้าไม้ (Joinery) ที่ศึกษาและประยุกต์มาจากงานไม้ของช่างไม้ชั้นครู ชัดเกลางานมีความร่วมสมัย กลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวไปกับรูปทรงของเฟอร์นิเจอร์ที่เขาได้ออกแบบ พิชณณภูมิในงานผลิตด้วยตนเองร่วมกับน้องชายและกลุ่มเด็กหนุ่มในชุมชนที่อาศัย และด้วยพื้นฐานของการเป็นครู ทำให้กระบวนการถ่ายทอดความคิด แนวทางและเทคนิคการผลิตให้กับทีมงานจึงเป็นข้อได้เปรียบที่เขาสามารถจัดตั้งทีม และควบคุมงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ที่ดี พิชณณภูมิยังมีความสนใจในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองที่ดีอีกด้วยหลายครั้งที่เขาลงไปทำงานอยู่กับชาวบ้าน เพื่อค้นหาภูมิปัญญาบางอย่างเกี่ยวกับงานช่างพื้นบ้านที่กำลังจะหายไป จึงทำให้เส้นหวีในงานของเขาแฝงไปด้วยเทคนิคพิเศษของการเล่นกับโครงสร้างไม้ การเชื่อมต่อชิ้นไม้ หรือการเล่นกับเนื้อไม้บางอย่างที่เป็นไม้พื้นถิ่น ซึ่งอุตสาหกรรมเฟอร์นิเจอร์ไม้สายหลักไม่คุ้นเคย เช่น ไม้รักฟ้า หรือไม้ซี่เหล็ก งานของเขานั้นเรียบง่ายแต่สามารถบอกความเป็นตัวตนของคนผู้ออกแบบได้อย่างชัดเจน จากการสัมภาษณ์พิชณณภูมิ นาคศิริโยธิน ผู้สัมภาษณ์แก้วทอง สอนสังข์ เมื่อวันที่ 4 พฤษภาคม 2558 ได้กล่าวถึงแนวคิดในการออกแบบผลงานของเขาดังนี้

ผมเริ่มจากมุมมองทางศิลปะ สนใจงานประติมากรรม แก้อ้อผมมันจะต่างกับนักออกแบบที่เขาทำเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทอุตสาหกรรมในเรื่องฟังก์ชันหรือการใช้งาน ผมทำในเชิงศิลปะที่มันเน้นประติมากรรม เป็นสิ่งที่อยู่ในใจ มันก็ความสนใจมันแต่มันก็ไม่ได้หลุดออกมาเป็นประติมากรรมขนาดนั้น ถ้าทิ้งระหว่างฟอร์มที่มีรูปทรงน่าสนใจ ผสมกับฟังก์ชันการใช้งาน ความเป็นแก้อ้อมันมาผสมกับความเป็นงานศิลปะของผม คือไม่ได้ปฏิเสธการใช้งานจริงแต่รูปทรงมันต้องมีความงามทางศิลปะตามที่ผมต้องการด้วย แก้อ้อที่ทำมาของผมนั้นส่วนใหญ่ก็มีพวกสตู ผมว่าที่ผมเริ่มทำสตู เพราะมีอิสระในการเล่นเรื่องฟอร์ม มันไม่ได้มีเงื่อนไขอะไรมา แล้วก็ทำแก้อ้อกินข้าวพวกไดโนเสาร์ที่เป็นแก้อ้อ 2 ที่นั่งที่เป็นเซท คือ พุดง่าย ๆ เลยผมเลือกแต่ประเภทแก้อ้อที่ผมจะเล่นกับฟอร์มเล่นกับอะไรก็ได้ ไม่คิดว่าจะพยายามเลือกทำแก้อ้อแบบต่างๆ เพื่อตอบสนองฟังก์ชันการใช้งานมากเพราะความสนใจของผมส่วนหนึ่ง คือ เรื่องงานไม้ นอกจากสนใจเรื่องศิลปะแล้ว เรื่องฟอร์มของผมนั้นมีความสนใจเป็นพิเศษเรื่องงานไม้โดยเฉพาะ เรื่องการใช้วัสดุไม้เข้ามาใช้ในงานออกแบบอย่างที่บอกว่าผมสนใจในงานไม้ วัสดุในการทำงานของผมคือไม้ การออกแบบแก้อ้อผมจึงเป็นการแก้ปัญหาเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการประกอบสร้างแก้อ้อขึ้นมา แนวคิดที่ต้องการออกแบบรูปทรงให้มีความงามเป็นประติมากรรมชิ้นหนึ่งและสามารถนั่งได้โดยใช้วัสดุที่เป็นไม้ที่สนใจ

อย่างแรกผมสนใจไม้ที่เอามาทำงาน ผมสนใจไม้จริงเรียกว่าเป็นโซลิดวู้ด เมืองไทยเรามีมาก ไม้ต่างๆ ที่เรารู้จักกันจริงๆ ก็มีไม้เยอะมาก ไม้ฮัด ไม้ MDF วิธีคิดมันต่างกันมาก ไม้จริงมันฮาร์ดเวิร์ค เครื่องมือต้องพร้อมระดับหนึ่ง ผมสนใจเฉพาะไม้และธรรมชาติของไม้ เรื่องที่สองผมคิดว่าสังเกตตัวเอง

เวลาทำงาน ก็จะทำให้ความสำคัญกับเรื่องโครงสร้าง ไม่นั่นผืนนอกเท่าไร งานไม้สำหรับผมเรียนรู้แล้วมัน ขยับต่อยอดไปได้เรื่อยๆ คือโครงสร้างที่ต่อเนื่องกับเรื่องจอยเนอรี่เวิร์ค(Joinery work)คือการเข้าไม้มันมีดีเทลเยอะผมจะศึกษาเรื่องนี้ ตัว Hi Stool จริงๆ ในงานเองไม่มีความซับซ้อนอะไร มีแผ่นที่นิ่ง ขา 3 ขา มีที่ปัก หรือไม่มีที่ปัก ผมสนใจแค่ว่าการเอามาใส่ในท็อปไม้ที่มีความหนาแค่นี้กว่าๆ นี่ แล้วขาต้องยาว 80 ซม. แต่ผมอยากทำให้เก้าอี้ไม่มีรัดขา จริงๆ ก็เป็นจุดง่ายๆ แต่ก็ใช้เวลานานในการเอาชนะกับไม้ชนิด หน้อย ว่าแต่ควรมีขนาดของขาเล็กใหญ่แค่ไหน การออกแบบการเข้าไม้ ผมคิดว่าที่สำคัญคือ ดีเทลหรือรายละเอียด ที่ไม่มีคนมองเห็น แต่ผมใช้เวลานานคิดวิธีการที่จะล็อกมันให้แข็งแรงได้ สู้ไม่ได้เน้นมาก (พิษณุ นาศิริโยธิน.. 2558: สัมภาษณ์)

ผลงานออกแบบเก้าอี้ของพิษณุ จึงมีเอกลักษณ์ในเรื่องของวัสดุและเทคนิคที่เป็นงานไม้เป็นหลัก อาศัยองค์ความรู้และทักษะของช่างไม้พื้นบ้านกับเครื่องมือในการผลิตเชิงอุตสาหกรรมขนาดเล็ก ภายในสตูดิโอของตัวเอง กับการแสดงให้เห็นคุณสมบัติและลวดลายพื้นผิวของเนื้อไม้ที่เขาเลือกนำมาใช้ ทำให้เก้าอี้ของพิษณุ มีความน่าสนใจและความสวยงามด้วยวัสดุชาติธรรมชาติและรูปทรงที่ถูกออกแบบขึ้น ซึ่งเป็นความแตกต่างที่ไม่เหมือนใคร นอกจากนั้น กระบวนการเรียนรู้ในทักษะเชิงช่างไม้ของพิษณุยังต่อยอดและแสวงหาความรู้กับชาวบ้านและชุมชนอย่างไม่หยุดนิ่ง โดยเฉพาะการเลือกหาวัตถุดิบไม้พื้นถิ่นชนิดต่างๆ ที่มีคุณสมบัติและลวดลายของเนื้อไม้ที่สวยงาม



ภาพประกอบ 73 เก้าอี้สตูล (Stool) ที่แสดงความงามของลวดลายพื้นผิวเนื้อไม้

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก พิษณุ นา ศิริโยธิน. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 4 พฤษภาคม 2558.



ภาพประกอบ 74 เก้าอี้สตูล (Stool) ที่ออกแบบเป็น 2 และ 3 ที่นั่ง

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก พิษณุ นำศิริโยธิน. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 4 พฤษภาคม 2558.



ภาพประกอบ 75 ซ้ายเก้าอี้สตูลทรงสูง (High Stool) ขวา เปรียบเทียบความสูงกับสตูลธรรมดา เป็นรูปทรงเดียวกันต่างเพียงความสูงและที่วางเท้า ได้รางวัล Designer of the Year

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก พิษณุ นำศิริโยธิน. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 4 พฤษภาคม 2558.

สตูลทรงสูง หรือ Hight Stool เป็นเก้าอี้ทรงสูงแล้วมีที่พักเท้าเป็นบาร์สตูล ตัวนี้ทำมาเป็นเซต ทรงเดียวกันกับสตูลธรรมดา แต่ทำขาสูงขึ้น ได้รางวัล Designer Of The Year ตัวนี้วิธีเข้าไม้ วิธีการขึ้นรูปทรงที่ทำด้วยมือ พวกนี้มันจับด้วยเครื่องมือขนาดเล็กอย่างที่ผมมี มันก็สั่งมาทำงานที่เป็นฟอร์มทำด้วยมือค่อนข้างมากอีกตัวหนึ่งก็มีไดนิ่งแชร์ Dining Chair เป็นไม้โซลิดหนาแล้วก็มีที่นั่งมีพนักพิงผมทำซ้อๆเลยไม่มีอาร์ม(ที่เท้าแขน) ตัว 1 มีที่นั่งเดียว แล้วอีกตัวหนึ่งผมยึดเป็น 2 ที่นั่ง สองที่นั่งโดยที่มี 4 ขา พวกนี้ขายง่ายหน่อย กระบวนการออกแบบของตัวเองก็ทำเองก็จะขึ้นเลย บางตัวที่เราสนใจบางครั้งมันซับซ้อนก็จะทำโมเดลขึ้นก่อน แต่ถ้าเกิดไม่ซับซ้อน ผมอาจจะหาไม้ดีๆ อย่างที่ต้องการไม่ได้ ก็จะเป็นการสเก็ตเส้นและรูปทรง ว่าผมตั้งฟอร์มที่นั่งอย่างนี้ ขาประมาณนี้ ความสูงประมาณนี้ ดึงตลับเมตรเลย ซีดบนไม้แล้วก็ลงมือทำเลยส่วนแนวคิดสำหรับผมนะฟังก์ชันฟลอโลฟอร์มนะ เพราะความสนใจผมสนใจเรื่องฟอร์ม เรื่องอะไรพวกนี้มากกว่าผมอาจสนใจเรื่องฟอร์มมากเรื่องเทคนิคมาก แต่ทำไปเราพยายามคิดเรื่องฟังก์ชันตลอด ยิ่งใจเก้าอี้มันก็ต้องนั่งได้สบายด้วย(พิษณุ นาคศิริโยธิน.. 2558: สัมภาษณ์)



ภาพประกอบ 76 เก้าอี้ Dining Chair 1 ที่นั่ง และ 2 ที่นั่ง (4 ขา)

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก พิษณุ นาคศิริโยธิน. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 4 พฤษภาคม 2558.

ความชอบในงานไม้เป็นเหตุผลส่วนตัวของพิษณุ ที่ไม่มีความคิดมุ่งมั่นสร้างชิ้นงานระดับโลก แต่พอใจกระบวนการคิด การทำงานช่าง โครงสร้างต่างๆ พอใจที่ได้คิดและทดลองทำงานด้านต่างๆ เบื้องต้นด้วยตนเอง สนใจประสบการณ์ตรง ซึ่งการทำงานจริงด้วยตนเองต่างกับการเขียนแบบสั่งงาน เขาสนใจกระบวนการการคิดและการลงมือทำ ประสบการณ์เชิงประจักษ์ในการทำงาน ทำให้เกิดความหลงใหลในงานนี้ คือทำให้เขาเห็นว่า ไม้เป็นวัสดุที่มีความพิเศษและสำคัญ เป็นวัสดุที่เคยมีชีวิตมา

ก่อนและก็มีหลากหลายสูงมาก โดยเฉพาะในเมืองไทยเรื่องภูมิศาสตร์บริบททางวัฒนธรรม วิถีชีวิตที่เราอยู่กับไม้ คนอาศัยพึ่งพาธรรมชาติ

แนวคิดและรูปแบบผลงาน



ภาพประกอบ 77 ผลงานออกแบบเก้าอี้

ที่มา: ข้อมูลภาพจาก พิษณุ นาศิริโยธิน. สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อ 4 พฤษภาคม 2558.

แนวคิดทางด้านความงาม

ตัวอย่างเก้าอี้ทั้ง 3 ตัว มีความโดดเด่นทางด้าน Form หรือ ความงามของมันถูกถ่ายทอดออกมาผ่านเส้นของรูปร่างรูปทรงอิสระ แปลกตา มีความโดดเด่นเรื่องความงามจากพื้นผิวลวดลายของเนื้อไม้ การออกแบบด้วยสัดส่วนที่รองรับกับสรีระการนั่งของคน มีความเรียบง่ายของเส้นสายการออกแบบ สีที่ใช้เป็นไปตามประเภทของวัสดุคือสีของเนื้อไม้ ลวดลายมีสีเข้มกว่าสีเนื้อ โดยทั้งหมดมีโครงสร้างหลักเป็นไม้เป็นหลัก

แนวคิดทางด้านประโยชน์ใช้สอย

เก้าอี้ตัวทั้ง 3 ตัว มีการใช้งานที่สามารถนั่งรับประทานอาหารหรือนั่งพักผ่อน นั่งเล่น ภาพที่ 1 เป็น Stool 3 ที่นั่ง 7 ขา พัฒนามาจาก Stool 3 ขา เมื่อออกแบบรวมกันเป็น 3 ที่นั่ง จึงมีการตัดทอนขาที่สามารถใช้รวมกันได้ออกไป 2 เลยเหลือแค่ 7 ขา สามารถใช้งานได้พร้อมกัน 3 คน ภาพที่ 2 เป็น High Stool ที่รูปทรงเดียวกับ Stool 3 ขา แต่เพิ่มความสูงเพื่อการใช้งานกับเคาเตอร์บาร์ หรือเรียกว่า Bar Stool 3 ขาออกแบบให้มีที่พักเท้า เพื่อความสะดวกสบายในการนั่ง ภาพที่ 3 เป็น Dining Chair เก้าอี้มีพนักพิง โครงสร้างเป็นไม้ทั้งหมด มีการเจาะรองที่นั่งเป็นวงกลม เพื่อเป็นตำแหน่งในการนั่งและพนักพิงหลังตกแตงผิวไม้ด้วยการกลึงให้โค้งรองรับกับสรีระการพิงของหลัง

แนวคิดทางด้านเทคนิคและวัสดุ

เก้าอี้ทั้ง 3 ตัว มีโครงสร้างและวัสดุเป็นไม้ทั้งหมด แสดงลวดลายของพื้นผิวเนื้อไม้และเทคนิคการใช้เครื่องมือและทักษะเชิงช่างไม้ของนักออกแบบ เทคนิคการเข้าไม้ การเข้าลิ้มเข้าเดือย เป็นต้น วัสดุมีการเลือกไม้มาใช้งานโดยอาศัยความงามของเนื้อไม้และความแข็งแรงเป็นหลัก

แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม

กระบวนการผลิตของพิชญ์ ลงมือผลิตเก้าอี้ด้วยตนเองทุกขั้นตอน ด้วยเครื่องมือช่างที่ใช้ในอุตสาหกรรมงานไม้ขนาดเล็ก มีสตูดิโอที่เป็นฐานการผลิต ควบคุมดูแลขั้นตอนการผลิตด้วยตนเอง ซึ่งทำให้เขาสามารถผลิตชิ้นงานได้ตามมาตรฐานของตนเอง

รูปแบบในผลงานออกแบบเก้าอี้ของ พิชญ์นำศิริโยธิน

ผลงานทั้ง 3 ชิ้นมีลักษณะที่การออกแบบเน้นความสวยงามของรูปทรงอิสระ มีลักษณะเป็นงานช่างพื้นบ้านที่มีรูปแบบที่เป็น Scandinavian Style ที่เน้นงานไม้ แต่ก็จัดอยู่ในรูปแบบของ Modern Contemporary Design หรือสมัยใหม่แบบร่วมสมัย ใช้เทคนิคของงานไม้กับการออกแบบที่ใช้ความน้อยแต่มาก

จากการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านผลงานการออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยที่เป็นกรณีศึกษา แบ่งตามเอกลักษณ์หรือจุดเด่นทางด้านวัสดุ สามารถสรุปเป็นกลุ่มนักออกแบบได้ 3 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มที่มีแนวคิดด้านการผสมผสานวัสดุจากธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ โดยอาศัยเทคนิคทางภูมิปัญญาของงานหัตถกรรมประเภทจักสานได้แก่

1.1 สุวรรณ คงขุนเทียน

1.2 กรกต อารมย์ดี

2. กลุ่มที่มีแนวคิดการออกแบบด้วยวัสดุธรรมชาติประเภทไม้และวัสดุสังเคราะห์ เช่น โลหะประเภท เหล็ก อลูมิเนียม สแตนเลส พลาสติก ไฟเบอร์กลาส อนุกรม ได้แก่

2.1 พฤตพิพงษ์ กิจกัญจนาสน์

2.2 จิตริน จินตปรีชา

2.3 จุฑามาส บุรณะเจตน์และปิติ อัมระวงศ์

2.4 ปกพ ว่องพาณิชย์

2.5 สมชัย ธรรมธราวุฒ

3. กลุ่มที่มีแนวคิดในการใช้ไม้เป็นวัสดุในการออกแบบเพียงอย่างเดียวได้แก่

3.1 ศุภพงศ์ สอนสังข์

3.2 พิชญ์ นาคศิริโยธิน

ซึ่งการจัดกลุ่มจากการวิเคราะห์ผลงานออกแบบของนักออกแบบเก้าอี้ ผู้วิจัยใช้ผลงานที่ปรากฏโดยมีความโดดเด่นตามเอกลักษณ์ของนักออกแบบหรือได้รับรางวัลจากการประกวดหรือจัดอันดับ จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปแนวความคิดเรื่องวัสดุของนักออกแบบได้ว่านักออกแบบมีการเลือกใช้วัสดุในการออกแบบที่หลากหลาย โดยสามารถแยกประเด็นในการใช้วัสดุได้ดังนี้

1. วัสดุธรรมชาติ หมายถึง วัสดุที่มาจากธรรมชาติอย่างเดียว เช่น ไม้ หรือ วัสดุจักสานจากธรรมชาติต่างๆ เพียงอย่างเดียวในการทำเก้าอี้
2. วัสดุธรรมชาติ + วัสดุธรรมชาติ หมายถึง วัสดุธรรมชาติเช่น ไม้ เป็นโครงสร้างและผสมกับวัสดุประเภทจักสานหรืองานหัตถกรรมเป็นส่วนประกอบ
3. วัสดุสังเคราะห์ + วัสดุสังเคราะห์ หมายถึง วัสดุประเภท แผ่นอะคริลิกไฟเบอร์กลาส พลาสติก โลหะ เช่น เหล็ก สแตนเลส อลูมิเนียม มาผสมประกอบสร้างเป็นเก้าอี้โดยไม่มีวัสดุจากธรรมชาติเป็นส่วนประกอบ
4. วัสดุสังเคราะห์ + วัสดุธรรมชาติ หมายถึง วัสดุประเภท แผ่นอะคริลิกไฟเบอร์กลาส พลาสติก โลหะ เช่น เหล็ก สแตนเลส อลูมิเนียม มาผสมประกอบ กับวัสดุจากธรรมชาติ เช่น ไม้ หรืองานหัตถกรรมจักสาน พวกวาย ยานลิมา ผักตบชวา เป็นต้น

ซึ่งโดยส่วนใหญ่ จากการวิเคราะห์ผลงานของกลุ่มเป้าหมาย พบแนวคิดเรื่องวัสดุที่ใช้ในการออกแบบเก้าอี้ 2 ประเภทมากที่สุด คือ วัสดุธรรมชาติ จำพวกไม้เพียงอย่างเดียวในการขึ้นรูปตัดโค้งและเข้าลิ้นข้อต่อ และวัสดุสังเคราะห์ + วัสดุธรรมชาติ เช่น โครงสร้างของเก้าอี้เป็นไม้ นักออกแบบเลือกพื้นผิวของเนื้อไม้เพื่อแสดงให้เห็นลวดลายของเนื้อไม้ในธรรมชาติ มีการเชื่อมต่อข้อต่อด้วยวัสดุประเภทโลหะและการเชื่อมต่อด้วยการเข้าลิ้นไม้เพื่อให้เห็นทักษะเชิงช่าง มีการดัดโค้ง ขึ้นรูป และประกอบโครงสร้าง และโลหะสังเคราะห์เป็นโครงสร้างผสมกับวัสดุสังเคราะห์ต่างๆ เช่น ผ้า หนังเทียมไฟเบอร์กลาสอะคริลิก เป็นต้น หรือ โครงสร้างเป็นไม้ และผสมกับวัสดุสังเคราะห์ประเภทอะคริลิก ผ้าหนังเทียม เป็นต้น

จากการวิเคราะห์ข้อมูลในการลงพื้นที่สัมภาษณ์ การสังเกตกระบวนการทำงาน แหล่งผลิต และการติดตามพื้นที่การออกแสดงสินค้าตามงานต่างๆภายในประเทศของนักออกแบบที่เป็นกรณีศึกษา ผู้วิจัยสามารถแยกลักษณะของนักออกแบบได้ตามขนาดของการประกอบการและกระบวนการผลิต ได้ดังนี้

1. นักออกแบบที่เป็นเจ้าของธุรกิจขนาดใหญ่ มีโรงงานที่เป็นฐานการผลิตของตัวเอง ผลิตชิ้นงานสำเร็จในโรงงาน ควบคุมการออกแบบและกระบวนการผลิตด้วยตนเอง มีชื่อตราสินค้าของตนเอง ได้แก่ สุวรรณ คงขุนเทียน และ กรกต อารมย์ดี

2. นักออกแบบที่เป็นเจ้าของธุรกิจขนาดกลาง มีโรงงานเป็นฐานการประกอบ และส่งโรงงานอื่นผลิตชิ้นส่วนต่างๆ เพื่อมาประกอบควบคุมการออกแบบและกระบวนการผลิตด้วยตนเองมีชื่อตราสินค้าของตนเองคือ พฤตพิพงษ์ กิจกัญจนานัน

3. นักออกแบบที่เป็นนักออกแบบรับจ้างให้กับบริษัทผลิตเครื่องเรือนต่างๆ ออกแบบ สร้างต้นแบบและส่งโรงงานที่เป็นฐานการผลิต ควบคุมกระบวนการผลิตด้วยตนเอง คือ จิตริน จินตปรีชา

4. นักออกแบบที่เคยเป็นนักออกแบบรับจ้างให้กับบริษัทผลิตเครื่องเรือนต่างๆ ผันตัวเองออกมาเป็นผู้ประกอบการขนาดเล็ก โดยมีโรงงานและเครื่องจักรขนาดเล็กเพื่อผลิตงานด้วยตนเองและมีโรงงานนอกเป็นฐานการผลิตชิ้นส่วนบางอย่าง มีชื่อตราสินค้าของตนเอง คือ ศุภพงศ์ สอนสังข์

5. นักออกแบบที่เคยเป็นนักออกแบบรับจ้างให้กับบริษัทผลิตเครื่องเรือนต่างๆ ผันตัวเองออกมาเป็นผู้ประกอบการ ไม่มีฐานการผลิตเป็นของตนเอง ออกแบบและส่งโรงงานผลิตนอกผลิตชิ้นส่วนและประกอบทุกอย่างโดยควบคุมการผลิตด้วยตนเอง มีชื่อตราสินค้าของตนเองได้แก่ ปภพ ว่องพาณิชย์ และ สมชัย ธรรมธราวุฒ

6. นักออกแบบที่เป็นผู้ประกอบการขนาดเล็ก ที่มีโรงงานและเครื่องจักรขนาดเล็กเพื่อผลิตงานด้วยตนเอง และมีโรงงานนอกเป็นฐานการผลิตชิ้นส่วนบางอย่าง มีชื่อตราสินค้าของตนเอง ได้แก่ จุฑามาส บุรณะเจตน์, ปิติ อัมระรงค์ และพิษณุ นำศิริโยธิน

ตาราง 1 ตารางแสดงชื่อนักออกแบบแยกตามชื่อและขนาดของธุรกิจประกอบการ

ชื่อนักออกแบบ	ชื่อตราสินค้า	ขนาดของธุรกิจ
สุวรรณ คงขุนเทียน	YOTHAKA	ขนาดใหญ่
กรกต อารมย์ดี	KORAKOT	ขนาดใหญ่
พฤตพิงษ์ กิจกัญจนาสน์	STONE& STEEL	ขนาดกลาง
จิตริน จินตปรีชา	ไม่มีชื่อเป็นของตนเอง	นักออกแบบอิสระ
ศุภพงศ์ สอนสังข์	JIRD	ขนาดเล็ก
ปภพ ว่องพาณิชย์	TAKEHOME DESIGN	ขนาดเล็ก
สมชัย ธรรมธรรณกุล	ZIZ	ขนาดเล็ก
จุฑามาส บุรณะเจตน์	ODA	ขนาดเล็ก
ปิติ อัมระวงศ์	ODA	ขนาดเล็ก
พิษณุ นาสิริโยธิน	PHISANU	ขนาดเล็ก

จากประเด็นสัมภาษณ์ต่างๆ พบว่าในช่วงเวลา 5 ปีที่ผ่านมา ยังได้เกิดการรวมกลุ่มของนักออกแบบที่เป็นกรณีศึกษา ในการจัดแสดงสินค้าในงานต่างๆภายในประเทศซึ่งมีปีละประมาณ 2 ครั้ง ในการลงทุนเช่าพื้นที่ร่วมกันและนำสินค้าที่ออกแบบโดยนักออกแบบภายใต้ 4 ผู้ประกอบการ ด้วยกัน คือ JIRD, ODA TAKEHOME DESIGN และ ZIZ ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มนักออกแบบที่สร้างความสนใจให้กับผู้ซื้อในประเทศและต่างประเทศได้เป็นอย่างดี ภายใต้ชื่อร่วมกันว่า " Hat "

Hat คือแบรนด์สินค้าเฟอร์นิเจอร์ของใช้ของตกแต่งบ้านที่มีลักษณะงานตรงกับนิสัยใจคอของนักออกแบบแต่ละคน เป็นสินค้าที่ผู้ออกแบบ อยากนำมาอยู่ในบ้านของตัวเอง ผลงานหลายชิ้นถูกสร้างขึ้นนอกเหนืองานประจำที่ทำอยู่ เป็นงานที่หลายคนภูมิใจแต่ยังไม่ได้ถูกผลิตออกมา หลายครั้งที่มีความเรียกร้องอยากให้ออกมาขายHat จึงได้รวมกลุ่มขึ้นปลายปี 2553 ด้วยสภาพเศรษฐกิจขณะนั้นไม่ใช่ช่วงขึ้นของธุรกิจประเภทนี้ คำถามและข้อสงสัยมากมายจากคนในแวดวงเดียวกันว่า การที่นักออกแบบออกมาทำของขายจะไปได้ดีแค่ไหน เพราะในขณะนั้นธุรกิจภาคการผลิตที่มีนักออกแบบประจำบริษัทยังไม่สามารถเอาตัวรอดได้ง่ายๆ ความสนใจของผู้คนที่เข้ามาซื้อสินค้าตั้งแต่การออกงานแสดงสินค้าในครั้งแรกจนถึงปัจจุบัน พิสูจน์ว่าอยู่ได้ ขยายตัวขึ้น และลดลงตามสภาพเศรษฐกิจและกำลังซื้อในปัจจุบัน

ที่น่าสนใจคือ Hatเริ่มกลายเป็นที่คาดหวังของลูกค้าที่จะได้เห็นการพัฒนาสินค้ารายการใหม่ๆซึ่งยากจะพบเห็นได้ในสภาวะเศรษฐกิจแบบปัจจุบันHatประกอบไปด้วยนักออกแบบคุณภาพ

ของไทยที่มีความสามารถเคยฝากผลงานเป็นที่รู้จักในบริษัทผู้ผลิตสินค้ากลุ่มเฟอร์นิเจอร์และของแต่งบ้าน ซึ่งได้รับรางวัลต่างๆมากมาย และในจำนวนนั้นคือกลุ่มนักออกแบบที่เป็นกรณีศึกษาของผู้วิจัยที่ติดตามความเคลื่อนไหวในการรวมกลุ่มเพื่อการนำเสนอผลงานออกแบบอย่างต่อเนื่อง แนวคิดที่น่าสนใจของการรวมกลุ่มจัดตั้งกลุ่ม Hat ขึ้นมา คือทุกคนมีความคิดในเรื่องของการออกแบบที่ตรงกัน การรวมกลุ่มจึงเกิดขึ้น จากการสัมภาษณ์สุพวงค์ สอนสังข์ ผู้สัมภาษณ์แก้วทง สอนสังข์ เมื่อวันที่ 12 เมษายน 2558 ผู้ก่อตั้งกลุ่ม Hat ได้กล่าวถึงแนวคิดในการรวมกลุ่มของนักออกแบบว่า

เราไม่ได้สร้างแค่ “ต้นแบบสินค้า”(Prototype) แต่เราผลิตสินค้าที่จะเป็น “ต้นแบบ”(Originality) หรือเป็นแบบอย่างของผลงานที่มีการออกแบบที่ดีมีเอกลักษณ์ที่สะท้อนความสนใจของนักออกแบบแต่ละคน มีการเลือกวัตถุดิบที่มีคุณภาพ ใช้เทคโนโลยีการผลิตที่ชาญฉลาดผสมผสานไปกับทักษะฝีมือเชิงช่างอันประณีตได้มาตรฐาน ให้ความสำคัญกับคุณภาพไม่ใช่ปริมาณ เพราะเราเชื่อว่าการได้ใช้ของที่มีคุณภาพใช้ได้นานเป็นการลดความฟุ่มเฟือยในการซื้อซ้ำเราเชื่อในหลัก Pemaculture (Permanent + Cultural) เราอยากให้เป็นวัฒนธรรมแบบใหม่ของธุรกิจออกแบบที่ไม่ได้คิดว่าผลกำไรหมายถึงตัวเงินเพียงอย่างเดียว การที่ทุกคนได้มาอยู่ร่วมกัน มันจะช่วยสร้างพลวัตในการขับเคลื่อนวงการออกแบบไทยให้เกิดทางเลือก และนั่นก็คือผลกำไรแต่ไหนแต่ไรเราเห็นว่าธุรกิจภาคการผลิตไทยสร้างผลงานโดยมุ่งเอาใจตลาดชาวต่างชาติ ทั้งที่ไม่ได้มีความคุ้นเคยและชำนาญในวัฒนธรรมของพวกเขาอย่างแท้จริง Hat อยากเห็นคนไทยพัฒนาสินค้าให้คนไทยใช้และแพร่หลายจนเกิดเป็นความนิยม เป็นชีวิตประจำวัน เป็นวัฒนธรรม “ เป็นอยู่ คือ “ แบบไทยๆที่ใครๆต่างอิจฉา เมื่อนั้นการไปสู่ตลาดส่งออกก็จะเป็นก้าวต่อไปที่จะตามมา เหมือนกับการขึ้นต้นไม้ทางโคน (ไม่ขึ้นทางปลาย) ซึ่งนั่นคือธรรมชาติของการปีนขึ้นที่สูง

เราเชื่อในการทำงานหนัก แต่ต้องหนักในกระบวนการใช้ความคิด เพราะความคิดเป็นสิ่งที่ยิ่งใช้ ยิ่งทำให้เกิดความผิดพลาดและการใช้ทรัพยากรอย่างสิ้นเปลืองลดน้อยลง Pemaculture สอนเราว่า เราสามารถให้น้ำต้นกล้วย 10 ต้น ได้ด้วยการรดน้ำที่จุดเดียว HAT ก็เช่นกัน เพราะในพื้นที่แสดงงานเดียวกันผู้ซื้อสามารถเลือกสินค้าได้ถึง 4 แนวทาง เพราะฉะนั้น ชาว HAT คือพลเมืองนักออกแบบ ที่มีความเชื่อว่าธุรกิจสร้างสรรค์จะเดินหน้าได้ด้วยการวางตำแหน่งนักออกแบบให้อยู่ในฐานะคู่คิด (หรือคู่ค้า) ของภาคธุรกิจ ถือเป็นโรงเรียนสำหรับนักออกแบบรุ่นใหม่ที่มีคุณภาพเกินกว่าแค่การออกแบบเป็นออกแบบได้เป็นสถาบันที่ทั้งสอนและสอบในโลกธุรกิจ ที่เราจะได้สัมผัสกับข้อเท็จจริงว่าผลงานของเราดีพอสามารถขายได้ ทำกำไรได้ และแข่งขันได้ในสนามการค้าในฐานะมืออาชีพคนหนึ่ง หรือไม่ (สุพวงค์ สอนสังข์. 2558: สัมภาษณ์)

ปัจจุบัน ODA ซึ่งก็คือกลุ่มนักออกแบบที่ประกอบด้วย จุฑามาส บุรณะเจตน์ และปิติ อัมระวงศ์ ได้ถอนตัวออกจากกลุ่ม HAT ไปแล้ว เนื่องจากสภาวะความพร้อมต่างๆ แต่ HAT ก็ยังคงรวมกลุ่มในการแสดงสินค้าต่อไป เพื่อยืนยันแนวคิดของความเป็นนักออกแบบไทยในตลาดแข่งขันทางธุรกิจกับตลาดกลุ่มสินค้าตกแต่งบ้าน จากประเด็นดังที่กล่าวมา ทำให้เห็นว่า การรวมกลุ่มภายใต้หลัก

คิดแบบเดียวกันในการสร้างวัฒนธรรมการออกแบบ ของนักออกแบบไทย สามารถทำให้เกิดความตื่นตัวของตลาดและเกิดความสำเร็จในแง่ของยอดขายตามมาได้ ที่สำคัญ ชื่อเสียง ประสิทธิภาพ และผลงานรางวัลของนักออกแบบ เป็นเครื่องรับประกันความสามารถของผลงานออกแบบของนักออกแบบไทยได้ส่วนหนึ่ง

จากการวิเคราะห์ผลงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบ ผู้วิจัยสามารถแยกแนวความคิดในการออกแบบของนักออกแบบไทยร่วมสมัยพอสรุปได้ดังนี้

ตาราง 2 ตารางสรุปแนวความคิดในการออกแบบของนักออกแบบไทยร่วมสมัย

นักออกแบบ	แนวคิดทาง ด้านความงาม	แนวคิดด้านประโยชน์ ใช้สอย	แนวคิด ด้านเทคนิควัสดุ
สุวรรณ คงขุนเทียน YOTHAKA	ความงามของรูปทรงที่มาจากเส้น รูปร่าง สี พื้นผิวของวัสดุ สัดส่วน โครงสร้าง จุดเด่น	การใช้งานตามประเภทของเก้าอี้สะดวกสบายตามหลักของสรีระศาสตร์	การใช้วัสดุธรรมชาติ ผักตบชวา ย่านลิเภา หวาย ผสมวัสดุสังเคราะห์ เทคนิคงานหัตถกรรมจักสาน ผูกมัด
กรกต อารมย์ดี KORAKOT	ความงามของรูปทรงที่มาจากเส้น รูปร่าง สี พื้นผิวของวัสดุ สัดส่วน โครงสร้าง จุดเด่น	การใช้งานตามประเภทของเก้าอี้สะดวกสบายตามหลักของสรีระศาสตร์	การใช้วัสดุธรรมชาติ ไม้ไผ่เป็นหลัก ผสมวัสดุสมัยใหม่ เทคนิคงานสาน ผูกมัดเชื่อมต่อจุด
พฤตพิงษ์ กิจกัญจนาสน์ STONE & STEEL	ความงามของรูปทรงที่มาจากเส้น รูปร่าง สี พื้นผิวของวัสดุ สัดส่วน โครงสร้าง จุดเด่น	การใช้งานตามประเภทของเก้าอี้สะดวกสบายตามหลักของสรีระศาสตร์	วัสดุสมัยใหม่ประเภทโลหะ เหล็ก อลูมิเนียม หุ่นบุหนัง ไฟเบอร์กราส เทคนิคการดัด เชื่อมต่อ
จิตริน จินตปรีชา นักออกแบบอิสระ	ความงามของรูปทรงที่มาจากเส้น รูปร่าง สี พื้นผิวของวัสดุ สัดส่วน โครงสร้าง จุดเด่น	การใช้งานตามประเภทของเก้าอี้สะดวกสบายตามหลักของสรีระศาสตร์	วัสดุสมัยใหม่ประเภทโลหะ เหล็ก อลูมิเนียม หุ่นบุหนัง ไฟเบอร์กราส วัสดุประเภทไม้ หวาย ผักตบชวา เทคนิคดัด ขึ้นรูป เลเซอร์คัต เชื่อมต่อข้อต่อไม้ เชื่อมต่อโลหะ

ตาราง 2 (ต่อ)

นักออกแบบ	แนวคิดทาง ด้านความงาม	แนวคิดด้านประโยชน์ ใช้สอย	แนวคิด ด้านเทคนิควัสดุ
ศุภพงศ์สอนสังข์ JIRD	ความงามของรูปทรงที่มาจากเส้น รูปร่าง สี พื้นผิวของวัสดุสัดส่วน โครงสร้าง จุดเด่น	การใช้งานตามประเภทของเก้าอี้สะดวกสบายตามหลักของสรีระศาสตร์	วัสดุประเภทไม้ ประกอบกับเทคนิคการเชื่อมต่อเข้าไม้ การตัดไม้ ขึ้นรูปประกอบ
ปภพ ว่องพาณิชย์ TAKEHOME DESIGN	ความงามของรูปทรงที่มาจากเส้น รูปร่าง สี พื้นผิวของวัสดุสัดส่วน โครงสร้าง จุดเด่น	การใช้งานตามประเภทของเก้าอี้สะดวกสบายตามหลักของสรีระศาสตร์	วัสดุประเภทไม้ และ วัสดุสังเคราะห์ประเภทแผ่นอิลิก ประกอบกับเทคนิคการเชื่อมต่อการเข้ามุมไม้ และการตัดแผ่นอิลิก
สมชัย ธรรมธรรานุกูล ZIZ	ความงามของรูปทรงที่มาจากเส้น รูปร่าง สี พื้นผิวของวัสดุสัดส่วน โครงสร้าง จุดเด่น	การใช้งานตามประเภทของเก้าอี้สะดวกสบายตามหลักของสรีระศาสตร์	วัสดุประเภทไม้ และ วัสดุสังเคราะห์ประเภทแผ่นโลหะประกอบ เทคนิคการเข้ามุมไม้
จุฑามาส บุรณะเจตน์ และปิติ อัมระรงค์ ODA	ความงามของรูปทรงที่มาจากเส้น รูปร่าง สี พื้นผิวของวัสดุสัดส่วน โครงสร้าง จุดเด่น	การใช้งานตามประเภทของเก้าอี้สะดวกสบายตามหลักของสรีระศาสตร์	วัสดุประเภทไม้ และ วัสดุสังเคราะห์ประเภทแผ่นอิลิก ประกอบกับเทคนิคการเชื่อมต่อ การเข้ามุมไม้ และการตัดแผ่นอิลิก
พิชญ์ นำศิริโยธิน PHISANU	ความงามของรูปทรงที่มาจากเส้น รูปร่าง สี พื้นผิวของวัสดุสัดส่วน โครงสร้าง จุดเด่น	การใช้งานตามประเภทของเก้าอี้สะดวกสบายตามหลักของสรีระศาสตร์	วัสดุประเภทไม้ อย่างเดียว ประกอบกับเทคนิคการเชื่อมต่อเข้ามุมไม้ เทคนิคช่างไม้

แนวความคิดเรื่องกระบวนการผลิต

กระบวนการผลิตเก้าอี้ของนักออกแบบกลุ่มเป้าหมายขึ้นอยู่กับลักษณะของประเภทธุรกิจ เช่น เป็นนักออกแบบที่เป็นผู้ประกอบการขนาดใหญ่มีโรงงานผลิตของตัวเอง มีระบบการผลิตในเชิง

อุตสาหกรรม หรือเป็นนักออกแบบที่เป็นผู้ประกอบการรายย่อยมีโรงงานหรือสถานที่ทำงานด้วยเครื่องจักรเล็กๆ หรือ เป็นนักออกแบบที่ไม่มีโรงงานผลิตเป็นของตนเอง ซึ่งมีความแตกต่างกับนักออกแบบเก้าอี้หรือเฟอร์นิเจอร์อื่นๆ ที่อยู่ในฐานะนักออกแบบประจำบริษัทใหญ่ๆ ที่มีกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรมใหญ่ มีโรงงานของบริษัทรองรับ เนื่องจากการผลิตจำนวนมากเพื่อการตลาด จากกรณีศึกษานักออกแบบเก้าอี้กลุ่มเป้าหมายผู้วิจัยสามารถแยกกระบวนการผลิต ออกมาได้เป็น 3 ลักษณะคือ

1. กระบวนการผลิตที่นักออกแบบ ทำต้นแบบ และเข้าสู่ฐานการผลิตในระบบโรงงานอุตสาหกรรมโดยมีแรงงานของตนเองรองรับ หรือจากโรงงานที่ทำงานประกอบอื่น
2. กระบวนการผลิตที่นักออกแบบทำชิ้นงานด้วยตนเองโดยมีโรงงานขนาดเล็กมีเครื่องมือสำหรับทำงานไม้ และชิ้นส่วนวัสดุบางชนิดส่งโรงงานทำเพื่อมาประกอบด้วยตนเอง
3. กระบวนการผลิตที่นักออกแบบ ทำหน้าที่ออกแบบและส่งโรงงานผลิตทุกขั้นตอนโดยที่นักออกแบบเป็นผู้ติดตามควบคุม

จากตาราง 2 แสดงให้เห็นลักษณะของแนวคิดร่วมที่มีความเหมือนกันในด้านแนวคิดทางด้านความงามและแนวคิดทางด้านประโยชน์ใช้สอย และมีความเหมือนและแตกต่างกันในเรื่องแนวคิดเรื่องเทคนิคและวัสดุที่ใช้ในการออกแบบ ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปในภาพรวมของประเด็นแนวความคิดในการออกแบบของนักออกแบบไทยร่วมสมัยที่เป็นกรณีศึกษาได้ดังนี้

นักออกแบบเก้าอี้ที่เป็นกรณีศึกษา มีความแตกต่างและคล้ายคลึงกันเกี่ยวกับขนาดของธุรกิจประกอบการ กรรมวิธีการผลิต รวมทั้งเอกลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะในตัวของผลงาน แต่มีแนวคิดร่วมกันในเรื่องแนวคิดทางความงามและแนวคิดเรื่องประโยชน์ใช้สอย คือ การออกแบบที่คำนึงถึงเรื่องความงามของรูปทรง ที่เรียบง่ายที่มาจากเส้น รูปร่าง สี พื้นผิวของวัสดุ ขนาดสัดส่วนของโครงสร้างและจุดเด่น และการออกแบบต้องสามารถใช้งานได้สะดวกสบายตามหลักสรีรศาสตร์ตามประเภทของเก้าอี้ ส่วนแนวคิดเรื่องเทคนิคและวัสดุ มีการเลือกใช้วัสดุ 3 ลักษณะคือ

1. วัสดุที่เป็นไม้ชนิดต่างๆ โครงสร้างของเก้าอี้เป็นไม้ นักออกแบบเลือกพื้นผิวของเนื้อไม้เพื่อแสดงให้เห็นลวดลายของเนื้อไม้ในธรรมชาติ มีการเชื่อมต่อข้อต่อด้วยวัสดุประเภทโลหะและการเชื่อมต่อด้วยการเข้าลิ้นไม้เพื่อให้เห็นทักษะเชิงช่าง มีการดัดโค้ง ขึ้นรูป และประกอบโครงสร้าง
2. วัสดุประเภท แผ่นอะคริลิก ไฟเบอร์กลาส บุนวม พลาสติก ประกอบกับโครงสร้างประเภทโลหะ หรือไม้
3. วัสดุจากธรรมชาติโดยใช้กระบวนการทางหัตถกรรมประเภทจักสาน ได้แก่ ไม้ไผ่ หวาย ผักตบชวา ย่านลิเภา ผสมผสานเข้ากับโครงสร้างที่เป็นไม้และโลหะชนิดต่างๆ

โดยสรุปแนวคิดทางด้านเทคนิคและวัสดุ นักออกแบบมีการเลือกใช้ทั้งวัสดุประเภทไม้ อย่างเดียวหรือการผสมผสานเทคนิคและวัสดุในกระบวนการหัตถกรรมต่างๆ และผสมผสานกับวัสดุสมัยใหม่ประเภทโลหะ ไฟเบอร์กลาส บุนวม พลาสติก เพื่อแสดงความงามที่ส่งผ่านพื้นผิวของวัสดุที่มีผลต่อความงามของโครงสร้าง รูปทรง สัดส่วน และการใช้งานที่สะดวกสบายตามคุณสมบัติของวัสดุรองรับ

รูปแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัยจากการวิเคราะห์ผลงานออกแบบ ดังตาราง 3

ตาราง 3 ตารางสรุปประเภทและรูปแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย

นักออกแบบ	ประเภทของเก้าอี้	รูปแบบของผลงาน
สุวรรณ คงขุนเทียน	Arm Chair, Dining Chair	Modern Contemporary
กรกต อารมย์ดี	Arm Chair, Love Seat	Modern Contemporary
พฤตพิงษ์ กิจกัญญาสน์	Arm Chair, Dining Chair	Modern Contemporary
จิตริน จินตปรีชา	Arm Chair, Dining Chair Easy Chair	Modern Style ScandinavianStyle
ศุภพงศ์ สอนสังข์	Arm Chair, Dining Chair -Stool	ScandinavianStyle
ปภพ ว่องพาณิชย์	Arm Chair, Dining Chair	ScandinavianStyle
สมชัย ธรรมธราณุกูล	Arm Chair, Dining Chair -Stool	ScandinavianStyle
จุฑามาส บุรณะเจตน์ และปติ อัมระวงศ์	Arm Chair, Dining Chair -Stool	ScandinavianStyle Modern Style
พิษณุ นำศิริโยธิน	Dining Chair, Stool	ScandinavianStyle

โดยสรุปรูปแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทย ที่ได้รับความนิยมในการออกแบบและประสบความสำเร็จในเรื่องของรางวัลจากการจัดอันดับและการประกวดมีรูปแบบสมัยใหม่ที่มีความร่วมสมัย (Modern Contemporary) คือมีความเรียบง่าย ทันสมัยและสามารถอยู่ร่วมกับเครื่องเรือนในการตกแต่งบ้านได้หลากหลายลักษณะในยุคสมัยปัจจุบัน มีทั้งการออกแบบที่เส้นสายเรียบง่ายดูสงบนิ่ง ไม่รกรุงรัง ใช้วัสดุสีโทนเดียวหรือวัสดุจากธรรมชาติ เน้นประโยชน์ใช้สอย และความสวยงามลงตัวดู

สะอาดตา เน้นแสงสว่างจากธรรมชาติ ดูอบอุ่น สงาม ตามลักษณะของการแต่งบ้านของคนแถบยุโรปเหนือ หรือที่เรารู้จักกันในนามของ สไตส์สแกนดิเนเวีย(Scandinavian Style) และการออกแบบเพื่อโชว์เนื้อวัสดุดิบๆ พื้นผิวดิบๆ ของ เนื้อไม้ โครงสร้างเหล็ก หรือหนัง ในสไตส์ลอฟท์ (Loft Style)มีการนำเอาชิ้นงานต่างๆ มาผสมผสานจนเกิดความลงตัวและความสมดุล เช่นแนวการตกแต่งของสไตส์ Classic และสไตส์ Modern เมื่อนำเอาผสมเข้าด้วยกันแล้วเกิดความลงตัวในลักษณะที่เป็นกลางมีความลงตัวและสไตส์ระหว่างความโมเดิร์นและความร่วมสมัยมีรูปทรงอิสระและสามารถแบ่งลักษณะประเภทที่นิยมออกแบบได้ดังนี้

1. เก้าอี้แบบไม่มีพนักพิง (Stool)
2. เก้าอี้แบบมีพนักพิง (Dining Chair)
3. เก้าอี้แบบมีพนักพิงและมีที่เท้าแขน (Arm Chair)
4. เก้าอี้พักผ่อน(Easy chair)

ทักษะของนักออกแบบและนักวิชาการในบริบททางศิลปวัฒนธรรมที่ส่งผลต่องานออกแบบเก้าอี้

จากการศึกษาแนวคิดและรูปแบบผลงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัยที่เป็นกรณีศึกษาจำนวน 10 คน แบ่งเป็น 8 บริษัทธุรกิจประกอบการภายใต้เครื่องหมายการค้า YOTHAKA, KORAKOT, JIRD, PHISANU, ODA, ZIZ, TAKEHOME DESIGN, STONE& STEEL พบว่าในภาพรวมของนักออกแบบไทย มีความใกล้ชิดกับธรรมชาติโดยเฉพาะการเลือกใช้วัสดุประเภทไม้ ที่สังเกตได้จากการวิจัยว่า เก้าอี้ไม้มีจำนวนมากกว่าเก้าอี้ที่ผลิตด้วยวัสดุสังเคราะห์อื่นๆ นักออกแบบทุกคนต้องผ่านการออกแบบเก้าอี้ไม่เป็นพื้นฐาน นอกจากไม้ที่เป็นวัสดุตามธรรมชาติและหาได้ในท้องถิ่นแล้วยังเป็นวัสดุที่แสดงถึงวิถีทางวัฒนธรรมในสังคมตะวันออกในความร่ำรวยทรัพยากรไม้ที่มีมาแต่อดีตและเป็นอัตลักษณ์ของงานออกแบบจากเอเชียเมื่อไปสู่เวทีการค้าหรือตลาดแข่งขันระดับโลก

บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่ส่งผลต่องานออกแบบที่เห็นได้ชัดเจน ดังตัวอย่างกรณีศึกษาของกรกต อารมย์ดี เจ้าของแบรนด์KORAKOTที่เน้นย้ำในการสืบทอดแนวคิดและวิธีการต่อยอดทางภูมิปัญญาในงานหัตถกรรมไม้ไผ่ เพื่อเพิ่มมูลค่าและคุณค่าทางศิลปะให้กับตนเองและสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนที่เป็นแรงงานดั่งบทสัมภาษณ์ตอนหนึ่ง ผู้สัมภาษณ์กล่าวทวน สอนสังข์ เมื่อวันที่ 4 เมษายน 2558

ผมก็เอาไอเดียของคนท้องถิ่น มีทั้งอ่อนแออะไรต่าง ๆ แล้วก็ใส่สรีระเข้าไป สูงต่ำเข้าไปคือผมตั้งใจครั้งแรกเลยว่างานแบบนี้มันทำคนเดียวไม่ได้ เราต้องเทรนดีโคเลนนิ่งของเราขึ้นมาเพื่อรองรับงานดีไซน์ของเรา เรามีเทคนิคทักษะแล้ว เราทำคนเดียวมันมันช้า ก็เลยสร้างทีมขึ้นมา สร้างทีมขึ้นมาเพื่อ ดีไซน์

เสร็จก็ผลิตเลย แล้วมันไว แล้วเรารู้คาแรคเตอร์ของความเป็นวัสดุ มันจะทำให้วัสดุของเรานี้เป็นยูนิคของเราแล้ว คนที่ทำเป็นลายมือของเราแล้ว สเก็ตเสร็จทำเลย คนที่ทำงานกับเรามานาน เขาทำเดี๋ยวนั้นเลย ใช้คนในท้องถิ่น ความร่วมสมัยในงานออกแบบเก้าอี้ผมเน้นชัดในเรื่องของเทคนิคการผูกมัดและวัสดุท้องถิ่นคือไม้ไผ่ ผมใส่รูปทรงที่เป็นลักษณะ เขาเรียกเลขาคนิต เข้าไป แต่ว่าให้มันเข้ากับการตกแต่งบ้านสมัยใหม่ จะทึบ ๆ เป็นกล่องเราจะ ใส่เส้นที่โปร่ง ๆ เข้าไปจะได้ทำให้ดูสบาย หรือว่าใส่สีของไม้ไผ่เข้าไป มันจะทำให้นุ่มนวล สีไม้ สีคอนกรีต แบบทึบ ๆ สีเทา ๆ นี้ พอใส่ไม้เข้าไปดูนุ่ม ดูเบาเลย จะเป็นองค์ประกอบร่วมสมัยโดยองค์ประกอบศิลปะมากกว่า เอาจุฬารูปทรงศิลปะเข้าไปแต่รูปทรงยังคงเป็นท้องถิ่น (กรกต อารมย์ดี. 2558: สัมภาษณ์)

จากตัวอย่างแนวคิดและผลงานกรกตที่ผ่านมาเห็นได้ชัดในการเอาจุดเด่นของหัตถกรรมพื้นบ้านในท้องถิ่นที่ผูกพันกับวิถีชีวิตชาวประมง วัสดุในการผูกมัด สาน เพื่อทำเครื่องมือเครื่องใช้ การดัก จับ สัตว์น้ำทางทะเล ถูกนำมาเปลี่ยนรูปแบบแต่ยังคงวิธีการภูมิปัญญาดั้งเดิม เปลี่ยนวัตถุประสงค์ของการสร้างเพื่อประโยชน์ใช้สอยที่เปลี่ยนแปลงไป อีกตัวอย่างก็คือนักออกแบบผู้มากประสบการณ์ในเส้นทางอาชีพนักออกแบบตกแต่งภายใน และออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องเรือน นั่นก็คือ สุวรรณ คงขุนเทียน เจ้าของแบรนด์ YOTHAKA ที่ถือว่า เป็นที่เชิดหน้าชูตานักออกแบบไทยคนหนึ่ง ที่ประสบความสำเร็จในระดับสากลด้วยการเป็นผู้บุกเบิกการผลิตเครื่องเรือนด้วยเทคนิคและวัสดุจากธรรมชาติและเส้นใยสังเคราะห์ในการจักสานและผสมผสานกับเครื่องเรือนให้มีความร่วมสมัย วัสดุที่โดดเด่นในอดีตก็คือวัสดุจากธรรมชาติ ประเภท ผักตบชวา ย่านลิเภา หวาย เป็นต้น จนพัฒนาสู่วัสดุเส้นใยสังเคราะห์ต่างๆ แต่ก็ไม่ทิ้งเทคนิคที่เป็นเอกลักษณ์ของสุวรรณ นั่นคืองานถัก งานสาน ที่แสดงถึงทักษะความชำนาญของช่างฝีมือพื้นบ้านที่ส่งผ่านงานออกแบบในรูปแบบของหัตถอุตสาหกรรม และแน่นอนว่า แนวคิดทางภูมิปัญญาทางศิลปหัตถกรรม และบริบททางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับเครื่องใช้ไม้สอยย่อมส่งผลกระทบต่อแนวคิดของสุวรรณในการออกแบบเก้าอี้จากการสัมภาษณ์สุวรรณ คงขุนเทียน ผู้สัมภาษณ์กล่าวทง สอนสังข์ เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2558 ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับแนวคิดทางหัตถกรรมของเขาว่า

ผมมองงานโยธากาว่าเป็นฝรั่งในร่างเอเชีย คือเราเป็นสากลขณะที่มันมีความเป็นคนตะวันออก ผมว่าไม่ต้องบอกก็รู้ อย่างคนตะวันออกนี้ส่วนมากเราได้ยินคำพูดเสมอว่า “เราอยากทำสินค้าที่มีความเป็นไทย” ผมว่าตัวนี้เป็นคิเวิร์ดในการทำธุรกิจคุณต้องถามตัวเองว่าความเป็นไทยในโปรดักท์คืออะไร แต่ผมมองในด้านนามธรรม เช่น การสาน มีจิตวิญญาณของคนตะวันออก แต่ตัวโปรดักท์ที่มีความเป็นสากลแม้กระทั่งสีสันก็ไม่เป็นตะวันตกหรือออกเอิร์พโทน มีความเป็นกลางสูงมาก หากถามผม คือวิญญาณของฝรั่งในร่างของเอเชีย เป็นเรื่องของสเปิร์มมากกว่า สินค้าโยธากาดูเท่าไรก็ไม่เป็นไทย เป็นฝรั่งก็ไม่ใช่เป็นส่วนผสมตรงกลางพอดี ซึ่งตรงนี้มีคนถามว่าเราจะรู้ได้อย่างไร มันไม่มีสูตรสำเร็จในการบอก มันเป็น

เรื่องส่วนตัวมากขึ้นอันดับแรกที่ผมคิดว่าต้องเกิดก่อนคุณต้องรักความเป็นตะวันออกของคุณก่อนผมเป็นคนคลั่งตะวันออก ผมภูมิใจที่เป็นคนตะวันออก ไม่เคยคลั่งฝรั่งในแง่ดีไซน์แต่ผมคิดถึงเขาในกระบวนการคิดหรือสิ่งที่เขาทำ(สุวรรณ คงขุนเทียน.2558: สัมภาษณ์)

ด้วยแนวคิดแบบความเป็นสากลแต่ใช้งานหัตถกรรมเข้ามาเป็นส่วนประกอบ เพื่อเป็นฝรั่งในร่างเอเชีย ทำให้งานออกแบบของสุวรรณ ประสบความสำเร็จเพราะการที่เห็นความสำคัญของวัสดุที่ไม่มีใครเห็นค่าอย่างผักตบชวา ผ่านกระบวนการคิดค้นวิจัยวัสดุ ทดลอง สร้างสรรค์ ประยุกต์ผ่านงานออกแบบเครื่องเรือนด้วยวิถีแห่งงานหัตถกรรมจักสาน ประกอบกับการที่ เป็นผู้ประกอบการรายแรกของไทย จึงเป็นการบุกเบิกแนวทางแห่งการสร้างสรรค์ที่ผสมผสานแนวคิดทางศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น เข้ามามีอิทธิพลต่อแนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ ส่งผ่านออกมาเป็นผลงานจากการสัมภาษณ์ มล.คชาทอง ทองใหญ่ผู้อำนวยการ DITP สำนักส่งเสริมวัฒนธรรมเพื่อการค้า การการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ผู้สัมภาษณ์แก้วทอง สอนสังข์ เมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม 2558 ในประเด็นนี้ได้ให้ทัศนะไว้ว่า

นักออกแบบไทยถ้าเทียบกับต่างชาติความแตกต่างก็คือเรื่องของ ดีไซน์ของเรา หรือวัฒนธรรมของเรา เห็นได้ชัดว่าของเราไม่ใช่สแกนดิเนเวีย ของเราไม่ใช่ญี่ปุ่น ถ้าอย่างตัวดู Modern มากๆ แต่ถ้าดูรายละเอียดใกล้ๆดูซึ่งผมเองมีโอกาสได้ดูรายละเอียดค่อนข้างมาก เพราะผมเป็นกรรมการตัดสินรางวัลทั้งหลาย นักออกแบบเราเริ่มจะให้ความสนใจสร้างสรรค์ เล็กๆน้อยๆ เพื่อแสดงถึงความเป็นไทยของเราทุกคนที่เป็นนักออกแบบ หรือทุกคนที่เป็นศิลปินต้องมีอิทธิพล หรือได้รับอิทธิพลจากโมเดิร์นนิสซึมโพสโมเดิร์นนิสซึมและคอนเทมโพรารี อยู่แล้ว เพียงแต่ว่าเราจะเอามาใช้กับบ้านเราอย่างไรเท่านั้นเองนักออกแบบหลายคนมีการใช้ฝีมือสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือเรื่องของอิทธิพลทางวัฒนธรรมสิ่งเหล่านี้แสดงถึงความแตกต่างคือความเป็นไทย เป็นเรื่องของจิตใจคนไทยที่มีผูกพันกับวิถีต่างๆในบริบททางวัฒนธรรมสิ่งนี้มีความได้เปรียบในการสร้างความแตกต่างและเรื่องราวของผลงาน เช่น กรกต อารมย์ดี ซึ่งนอกจากความเป็นไทยที่ส่งผ่านผลงานในรูปแบบของหัตถกรรมแล้ว บุคลิกของความเป็นตัวตนนักออกแบบไทย มันสื่อออกมาได้การที่เขาไปเจอจากรูทิกไปพูดคุยกับลูกค้าอันนี้ก็คือความเป็นไทยซึ่งต่างชาติเขาไม่มี อยากให้เขาตกลงซื้อขายหรือมาดูแลแหล่งผลิต คุณอยากจะมีที่หมู่บ้านผมมาได้เลย แล้วอยากจะมีที่หมู่บ้านก็ได้ ซึ่ง หมู่บ้านของกรกตเองที่โรงงานผลิต อ.บ้านแหลม จ. เพชรบุรี จนถึงตอนนี้ก็มีต่างชาติเข้ามาดูการผลิตและส่งซื้อสินค้าถึงชุมชน อันนี้คือความเป็นไทยคือเสน่ห์ของนักออกแบบไทยครับ (คชาทอง ทองใหญ่. 2558: สัมภาษณ์)

ทัศนะของ มล.คชาทอง ทองใหญ่ ที่มีต่อนักออกแบบไทย มองความแตกต่างซึ่งเป็นการได้เปรียบของนักออกแบบไทยกับต่างชาติ นั่นคือ วัฒนธรรมของเรา ซึ่งถือว่าเป็น DNA ของนักออกแบบไทย และในคุณสมบัติของนักออกแบบไทย นั่นคือ บุคลิกของความเป็นตัวตนของนัก

ออกแบบไทย มันสื่อออกมาได้การที่เขาไปเจาะธุรกิจ ไปพูดคุยกับลูกค้า อันนี้ก็คือความเป็นไทย ซึ่งต่างชาติเขาไม่มี เป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งที่ทำให้นักออกแบบไทยเป็นที่สนใจของต่างชาติ เป็นผลมาจากวัฒนธรรมการใช้ชีวิตแบบไทย การให้การต้อนรับเมื่อแขกมาเยือนถึงบ้าน ซึ่งสิ่งเหล่านี้มันแฝงอยู่ในบริบทแวดล้อมรอบตัวของนักออกแบบไทย สิ่งต่างๆเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดทางบริบทสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรม ทรัพยากรไม้ ไม้ไผ่ หวาย ผักตบชวา และพืชอื่นๆ ที่เป็นวัสดุในงานหัตถกรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น วิถีชีวิต การผลิตเครื่องใช้ไม้สอย ศิลปะพื้นบ้าน บุคลิกภาพ ล้วนมีผลต่อแนวคิดในการออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทย ในการขายอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม หรือตัวตนของนักออกแบบเพื่อสร้างจุดเด่น สร้างเอกลักษณ์ให้กับงานของตนเอง ซึ่งจากกรณีศึกษา นักออกแบบหลายคนโดยเฉพาะการแยกแนวคิดทางด้านวัสดุทำให้เห็นได้ชัดว่าวัสดุธรรมชาติจำพวกงานไม้เพียงอย่างเดียวก็รับเอาแนวคิดจากทักษะเชิงช่างไม้ในการออกแบบและสร้างผลงานซึ่งถือว่าเป็นภูมิปัญญาหรือศิลปะพื้นบ้าน เพราะฉะนั้นแนวคิดทางด้านบริบททางศิลปวัฒนธรรมส่งผลต่อแนวความคิดในการออกแบบและมีผลต่อรูปแบบผลงานที่ออกมาด้วยเช่นกัน



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย เป็นการศึกษาปรากฏการณ์ในวงการออกแบบ เพื่อทราบถึงแนวความคิดในการออกแบบและรูปแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย และบริบททางศิลปวัฒนธรรมมีผลต่องานออกแบบของนักออกแบบไทย ซึ่งเป็นปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จในตัวผลงาน และความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวความคิด และ รูปแบบในการออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย
2. เพื่อศึกษาทัศนคติของนักออกแบบและนักวิชาการในบริบททางศิลปวัฒนธรรมที่มีผลต่องานออกแบบเก้าอี้ ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการศึกษา เรื่องปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative method) ซึ่งใช้วิธีศึกษาเฉพาะกรณี (Case Study Approach) เพื่อศึกษาปรากฏการณ์ในงานออกแบบเก้าอี้ ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย ว่าแนวความคิดในการออกแบบและรูปแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างไร บริบทแวดล้อมทางด้านศิลปวัฒนธรรมเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อความงาม หน้าที่ใช้สอย ในการออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยมากน้อยเพียงใด โดยผู้วิจัยได้ลำดับขั้นตอนในการดำเนินการศึกษาดังนี้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นเตรียมข้อมูล เป็นการศึกษาประวัติและผลงานของตัวนักออกแบบทั้ง 10 คนเป็นพื้นฐานเบื้องต้นจากสื่อต่างๆ เช่น สื่อบัตรงานประกวด การแสดงงาน อินเทอร์เน็ต ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ TCDC เป็นต้น เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนวางแผนทางการสัมภาษณ์ โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างในการลงพื้นที่สัมภาษณ์เชิงลึกจากตัวนักออกแบบโดยประเด็นคำถาม ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ดังนี้

1. จุดเริ่มต้นของอาชีพนักออกแบบ
2. นิยามความหมายของเก้าอี้

3. ผลงานออกแบบเก้าอี้ รางวัล
4. แนวความคิดในการออกแบบ
 - 4.1 แนวคิดทางด้านความงาม
 - 4.2 แนวคิดทางด้านประโยชน์ใช้สอย
 - 4.3 แนวคิดทางด้านเทคนิคและวัสดุ
 - 4.4 แนวคิดด้านกระบวนการผลิต
5. รูปแบบ หรือ ประเภทของเก้าอี้ที่นิยมในการออกแบบ
6. จุดเด่น หรือเอกลักษณ์ในงานออกแบบของตัวเอง
7. บริบททางศิลปวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อแนวคิดหรือแรงบันดาลใจในงานออกแบบ
8. ความร่วมสมัยในงานออกแบบ
9. มุมมองต่อนักออกแบบไทยในปัจจุบัน
10. ช่องทางในการนำเสนอผลงานออกแบบ

ขั้นเก็บข้อมูลภาคสนาม เป็นการลงพื้นที่หลังได้มีการนัดหมายนักออกแบบ เพื่อขอสัมภาษณ์ ขอเยี่ยมชมโรงงาน สตูดิโอสร้างงาน บริษัทบ้าน ฯลฯ เพื่อการพูดคุยถึงประเด็นต่างๆตามวัตถุประสงค์และขอบเขตของงานวิจัย มีการเก็บข้อมูลจากเทปสัมภาษณ์ และมีการถ่ายภาพนักออกแบบ บริบทแวดล้อม และผลงานอย่างละเอียด จนครบทั้ง 10 คน และข้อมูลเก้าอี้ 30 ชิ้นงานเพื่อวิเคราะห์ประกอบ

ขั้นรวบรวมข้อมูลและจัดกระทำข้อมูล นำข้อมูลจากการลงภาคสนามมาจัดกระทำด้วยการถอดเทปสัมภาษณ์ เรียบเรียงประเด็นการสัมภาษณ์ เรียบเรียงภาพถ่ายประกอบการจัดกระทำข้อมูล มีทั้งภาพถ่ายผลงาน นักออกแบบ บริบทแวดล้อม และตัวบทสัมภาษณ์ตามประเด็นที่ตั้งไว้ จนครบทั้ง 10 คน

ขั้นตรวจสอบข้อมูล นำข้อมูลที่เป็นผลจากการจัดกระทำข้อมูล กลับไปให้นักออกแบบที่เป็นกรณีศึกษาตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อการยอมรับ หรือขัดแย้ง ต่อข้อมูลที่ผู้วิจัยจัดกระทำหรือเรียบเรียงบทสัมภาษณ์ และผลจากนั้นนำมาตรวจสอบด้วยการสัมภาษณ์ทัศนะจากนักวิจารณ์ที่มีต่อนักออกแบบและผลงานตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย จำนวน 2 คน เพื่อตรวจสอบว่าข้อมูลที่ผู้วิจัยได้มากับทัศนะหรือความคิดเห็นของนักวิจารณ์ เป็นไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่

ขั้นสรุปอภิปรายผล สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ ตามประเด็นวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

แนวความคิดในการออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยจัดกลุ่มตามลักษณะของจุดเด่นในงานออกแบบทางด้านวัสดุ มีลักษณะแนวคิดร่วมที่เหมือนกันในการออกแบบเก้าอี้ว่าเป็นอย่างไร หรือแนวคิดที่มีความแตกต่าง เพื่อจัดประเภทของลักษณะแนวคิด และรูปแบบผลงาน รวมทั้งจัดประเภทของนักออกแบบ กระบวนการผลิต เพื่อให้เห็นความเหมือนหรือแตกต่าง โดยผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์แนวความคิดและรูปแบบผ่านผลงานออกแบบเก้าอี้และการสังเกตและสัมภาษณ์ดังนี้

เกณฑ์ในการวิเคราะห์แนวความคิดในการออกแบบ

1. แนวคิดทางด้านความงาม(The Aesthetics)โครงสร้าง รูปร่าง รูปทรง สัดส่วน สี ฯ
2. แนวคิดด้านประโยชน์ใช้สอย(The Functions)และสัดส่วนทางกายวิภาค
3. แนวคิดเรื่องเทคนิคและวัสดุ (The Techniques and Material)ที่ใช้ในการออกแบบ
4. แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม (The Production)

เกณฑ์ในการวิเคราะห์รูปแบบผลงานออกแบบเก้าอี้

1. จัดกลุ่มแยกประเภทตามลักษณะการใช้งานที่เป็นที่นิยมและประสบความสำเร็จในการออกแบบ เช่น เก้าอี้มีที่เท้าแขนและพนักพิงหลัง เก้าอี้พับนอน เก้าอี้รับประทานอาหาร เป็นต้น
2. จัดกลุ่มแยกประเภทตามลักษณะของการใช้วัสดุ เช่น วัสดุจากธรรมชาติ และวัสดุสังเคราะห์
3. จัดรูปแบบผลงานอยู่ในกระแสสมัยนิยมหรือสไตล์การออกแบบลักษณะไหน เช่น สแกนดิเนเวีย โมเดิร์นดีไซน์ คลาสสิก หรือ ร่วมสมัยอย่างไร

เกณฑ์ในการวิเคราะห์ทัศนะของนักออกแบบและนักวิชาการ ด้านภูมิปัญญาทางศิลปวัฒนธรรม (Thai Wisdom and Cultural) ที่ส่งผลต่อการออกแบบ และความร่วมสมัยของงานออกแบบเก้าอี้ ของนักออกแบบไทย เป็นไปตามกรอบของการวิเคราะห์เชื่อมโยงระหว่างทัศนะ แนวคิด ซึ่งถ่ายทอดลงสู่ผลงานในเรื่องของเทคนิคและวัสดุ สำหรับการนำเสนอผลการวิจัยจะกระทำในรูปแบบของการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ พร้อมภาพถ่ายประกอบข้อมูลและผลงานของนักออกแบบอย่างชัดเจน โดยเรียบเรียงและนำเสนอตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

ขอบเขตของการศึกษา

ในการศึกษา เรื่องปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบ “เก้าอี้”ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาไว้ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้ คือ

1. กลุ่มนักออกแบบเก้าอี้ของไทย จำนวน 10 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจงจากการคัดเลือกเป็นนักออกแบบยอดเยี่ยมแห่งปี (Designer of the year) ซึ่งจัดโดยคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ตั้งแต่ปี 2550 - 2557 (Purposive Selection) ดังรายนามต่อไปนี้

- 1.1 สุวรรณ คงขุนเทียน
- 1.2 พฤตพงษ์ กิจกัญจนาสน์
- 1.3 จิตริน จินตปรีชา
- 1.4 ศุภพงศ์ สอนสังข์
- 1.5 กรกต อารมย์ดี
- 1.6 ปิติ อัมระวงศ์
- 1.7 จุฑามาส บุญระเจตน์
- 1.8 ปภพ ว่องพาณิชย์
- 1.9 สมชัย ธรรมธรานุกูล
- 1.10 พิษณุ นำศิริโยธิน

โดยการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยคัดเลือกจากความน่าสนใจของประวัติและผลงาน และความแตกต่างของขนาดสถานประกอบการของนักออกแบบ เช่น ขนาดของบริษัทหรือธุรกิจ และลักษณะของผลงานออกแบบด้านวัสดุ

2. กลุ่มนักวิชาการและผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบเฟอร์นิเจอร์จำนวน 2 ท่าน คัดเลือกจากนักวิชาการที่มีประสบการณ์สอนด้านการออกแบบ จำนวน 1 ท่าน และผู้บริหารหน่วยงานของภาครัฐที่มีส่วนในการส่งเสริมและสนับสนุนผลักดันนักออกแบบ จำนวน 1 ท่าน

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นต่างๆ ในการศึกษา เรื่องปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบ “เก้าอี้” ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย โดยแบ่งตามหัวข้อดังนี้

แนวความคิดในการออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย

แนวคิดทางด้านความงาม

ลักษณะร่วมกันของแนวคิดทางด้านความงามของนักออกแบบไทยคือ ความงามที่เกิดจากการเลือกใช้วัสดุของนักออกแบบ มีการผสมผสานวัสดุหรือใช้วัสดุชนิดเดียวในการออกแบบ โดยสร้าง

เป็นรูปทรงที่ประกอบด้วยสัดส่วน เส้น สี พื้นผิว วัสดุชนิดต่างๆ ทั้งวัสดุสังเคราะห์และวัสดุจากธรรมชาติ ให้ความสำคัญกับสุนทรียะทางศิลปะ มีจุดเด่นและสะดุดตาผู้พบเห็น การออกแบบเก้าอี้ตามวัตถุประสงค์เฉพาะอย่าง โดยมีหลักในการออกแบบ ตามทฤษฎีการออกแบบและปัจจัยที่ส่งผลต่อแนวคิดในการออกแบบ โดยมุ่งเน้นในเรื่อง ความงามของรูปร่างรูปทรงที่อาศัยอารมณ์ความรู้สึกของนักออกแบบ ที่คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย บริบทแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรม เงื่อนไขทางการตลาด และกระบวนการผลิต

แนวคิดทางด้านประโยชน์ใช้สอย

ลักษณะร่วมกันของแนวคิดคือ การออกแบบต้องคำนึงถึงความมั่นคงแข็งแรงของโครงสร้างที่สัมพันธ์กับสัดส่วนการใช้งานของมนุษย์ตามหน้าที่ใช้สอยได้อย่างสะดวกสบาย มีการแก้ปัญหาทางความงาม โครงสร้าง และวัสดุ สามารถสร้างเอกลักษณ์ในตัวผลงาน และผลงานออกแบบต้องสามารถใช้งานร่วมกับการประดับตกแต่งอาคารบ้านเรือนได้อย่างไม่แปลกแยกตามสมัยนิยมต่างๆ

แนวคิดทางด้านเทคนิคและวัสดุ

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปแนวความคิดเรื่องวัสดุของนักออกแบบได้ว่า นักออกแบบมีการเลือกใช้วัสดุในการออกแบบที่หลากหลาย โดยสามารถแยกประเด็นในการใช้วัสดุได้ดังนี้

1. วัสดุธรรมชาติ หมายถึง วัสดุที่มาจากธรรมชาติอย่างเดี่ยว เช่น ไม้ หรือ วัสดุจักสานจากธรรมชาติต่างๆ เพียงอย่างเดียวในการทำเก้าอี้
2. วัสดุธรรมชาติ + วัสดุธรรมชาติ หมายถึง วัสดุธรรมชาติเช่น ไม้ เป็นโครงสร้างและผสมกับวัสดุประเภทจักสานหรืองานหัตถกรรมเป็นส่วนประกอบ
3. วัสดุสังเคราะห์ + วัสดุสังเคราะห์ หมายถึง วัสดุประเภท แผ่นอะคลิลิคไฟเบอร์กลาส พลาสติก โลหะ เช่น เหล็ก สแตนเลส อลูมิเนียม มาผสมประกอบสร้างเป็นเก้าอี้โดยไม่มีวัสดุจากธรรมชาติเป็นส่วนประกอบ
4. วัสดุสังเคราะห์ + วัสดุธรรมชาติ หมายถึง วัสดุประเภท แผ่นอะคลิลิคไฟเบอร์กลาส พลาสติก โลหะ เช่น เหล็ก สแตนเลส อลูมิเนียม มาผสมประกอบ กับวัสดุจากธรรมชาติ เช่น ไม้ หรืองานหัตถกรรมจักสาน พวกวาย ยานลิเกา ผักตบชวา เป็นต้น

จากการวิเคราะห์ผลงานของกลุ่มเป้าหมาย พบแนวคิดเรื่องวัสดุที่ใช้ในการออกแบบเก้าอี้ 2 ประเภทมากที่สุด คือ

1. วัสดุธรรมชาติ จำพวกไม้เพียงอย่างเดียวในการขึ้นรูปประกอบโครงสร้าง แสดงความงามของรูปทรงและพื้นผิวเนื้อไม้ เทคนิคการตัดโค้งและเข้าลิ้นข้อต่อ

2. วัสดุสังเคราะห์ + วัสดุธรรมชาติ เช่น โครงสร้างของเก้าอี้เป็นไม้ นักออกแบบเลือกพื้นผิวของเนื้อไม้เพื่อแสดงให้เห็นลวดลายของเนื้อไม้ในธรรมชาติ มีการเชื่อมต่อข้อต่อด้วยวัสดุประเภทโลหะ และการเชื่อมต่อด้วยการเข้าลิ้นไม้เพื่อให้เห็นทักษะเชิงช่าง มีการตัดโค้ง ขึ้นรูป และประกอบโครงสร้างและโลหะสังเคราะห์เป็นโครงสร้างผสมกับวัสดุสังเคราะห์ต่างๆ เช่น ผ้า หนังเทียม ไฟเบอร์กลาสอะคลิลิก เป็นต้น หรือ โครงสร้างเป็นไม้ และผสมกับวัสดุสังเคราะห์ประเภทอะคลิลิก ผ้า หนังเทียม เป็นต้น

แนวความคิดเรื่องกระบวนการผลิต

กระบวนการผลิตเก้าอี้ของนักออกแบบกลุ่มเป้าหมายขึ้นอยู่กับลักษณะของประเภทธุรกิจ เช่น เป็นนักออกแบบที่ เป็นผู้ประกอบการขนาดใหญ่มีโรงงานผลิตของตัวเอง มีระบบการผลิตในเชิงอุตสาหกรรม หรือเป็นนักออกแบบที่ เป็นผู้ประกอบการรายย่อยมีโรงงานหรือสถานที่ทำงานด้วยเครื่องจักรเล็กๆ หรือ เป็นนักออกแบบที่ไม่มีโรงงานผลิตเป็นของตัวเอง ซึ่งมีความแตกต่างกับนักออกแบบเก้าอี้หรือเฟอร์นิเจอร์อื่นๆ ที่อยู่ในฐานะนักออกแบบประจำบริษัทใหญ่ๆ ที่มีกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรมใหญ่ มีโรงงานของบริษัทรองรับ เนื่องจากการผลิตจำนวนมากเพื่อการตลาด จากกรณีศึกษานักออกแบบเก้าอี้กลุ่มเป้าหมายผู้วิจัยสามารถแยกกระบวนการผลิต ออกมาได้เป็น 3 ลักษณะคือ

1. กระบวนการผลิตที่นักออกแบบ ทำต้นแบบ และเข้าสู่ฐานการผลิตในระบบโรงงานอุตสาหกรรมโดยมีแรงงานของตัวเองรองรับ หรือจากโรงงานที่ทำงานประกอบอื่น
2. กระบวนการผลิตที่นักออกแบบทำชิ้นงานด้วยตนเองโดยมีโรงงานขนาดเล็กมีเครื่องมือสำหรับทำงานไม้ และขึ้นส่วนวัสดุบางชนิดส่งโรงงานทำเพื่อมาประกอบด้วยตนเอง
3. กระบวนการผลิตที่นักออกแบบ ทำหน้าที่ออกแบบและส่งโรงงานผลิตทุกขั้นตอนโดยที่นักออกแบบเป็นผู้ติดตามควบคุม

รูปแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย

จากการวิเคราะห์ผลงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบ จำนวน 30 ชิ้นงาน พบว่า มีรูปแบบสมัยใหม่ที่มีความร่วมสมัย (Modern Contemporary) คือ มีความเรียบง่าย ทันสมัยและสามารถอยู่ร่วมกับเครื่องเรือนในการตกแต่งบ้านได้หลากหลายลักษณะ ในยุคสมัยปัจจุบัน มีทั้งการออกแบบที่เส้นสายเรียบๆดูสงบนิ่ง ไม่รกรุงรัง ใช้วัสดุสีโทนเดียวหรือวัสดุจากธรรมชาติ เน้นประโยชน์ใช้สอย และความสวยงามลงตัวดูสะอาดตา เน้นแสงสว่างจากธรรมชาติ ดูอบอุ่น งดงาม ตามลักษณะของการแต่ง

บ้านของคนแถบยุโรปเหนือ หรือที่เรารู้จักกันในนามของ สไตล์สแกนดิเนเวีย (Scandinavian Style) และการออกแบบเพื่อใช้เนื้อวัสดุดิบๆ พื้นผิวดิบๆ ของ เนื้อไม้ โครงสร้างเหล็ก หรือหนัง ในสไตล์ ลอฟท์ (Loft Style) มีการนำเอาชิ้นงานต่างๆ มาผสมผสานจนเกิดความลงตัวและความสมดุล เช่น แนวการตกแต่งของสไตล์ Classic และสไตล์ Modern เมื่อนำเอาผสมเข้าด้วยกันแล้วเกิดความลงตัว ในลักษณะที่เป็นกลาง มีความลงตัวระหว่าง ความโมเดิร์น และความร่วมสมัย มีรูปทรงอิสระ และสามารถแบ่งลักษณะประเภทที่นิยมออกแบบได้ดังนี้

1. เก้าอี้แบบไม่มีพนักพิง (Stool)
2. เก้าอี้แบบมีพนักพิง (Dining Chair)
3. เก้าอี้แบบมีพนักพิงและมีที่เท้าแขน (Arm Chair)
4. เก้าอี้พักผ่อน(Easy chair)

ทัศนะของนักออกแบบและนักวิชาการในบริบททางศิลปวัฒนธรรมที่ส่งผลต่องานออกแบบ

นักออกแบบไทย มีความใกล้ชิดกับธรรมชาติโดยเฉพาะการเลือกใช้วัสดุประเภทไม้ ที่สังเกตได้จากงานวิจัยว่า เก้าอี้ไม้มีจำนวนมากกว่าเก้าอี้ที่ผลิตด้วยวัสดุสังเคราะห์อื่นๆ นักออกแบบทุกคนต้องผ่านการออกแบบเก้าอี้ไม้เป็นพื้นฐาน นอกจากไม้ที่เป็นวัสดุตามธรรมชาติและหาได้ในท้องถิ่นแล้วยังเป็นวัสดุที่แสดงถึงวิถีทางวัฒนธรรมในสังคมตะวันออกในความร่ำรวยทรัพยากรไม้ที่มีมาแต่อดี และเป็นอัตลักษณ์ของงานออกแบบจากเอเชียเมื่อไปสู่เวทีการค้าหรือตลาดแข่งขันระดับโลก บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่ส่งผลต่องานออกแบบที่เห็นได้ชัดเจน ดังตัวอย่างกรณีศึกษาของ กรกต อารมย์ดี เจ้าของแบรนด์ KORAKOT ที่เน้นย้ำในการสืบทอดแนวคิดและวิธีการต่อยอดทางภูมิปัญญาในงานหัตถกรรมไม้ไผ่ เพื่อเพิ่มมูลค่าและคุณค่าทางศิลปะให้กับตนเองและสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนที่เป็นแรงงาน การเอาจุดเด่นของหัตถกรรมพื้นบ้านในท้องถิ่นที่ผูกพันกับวิถีชีวิตชาวประมง วัสดุในการผูกมัด สาน เพื่อทำเครื่องมือเครื่องมือในการดัก จับ สัตว์น้ำทางทะเล ถูกนำมาเปลี่ยนรูปแบบแต่ยังคงวิธีการภูมิปัญญาดังเดิม เปลี่ยนวัตถุประสงค์ของการสร้างเพื่อประโยชน์ใช้สอยที่เปลี่ยนแปลงไป

อีกตัวอย่างก็คือนักออกแบบผู้มากประสบการณ์ในเส้นทางอาชีพนักออกแบบตกแต่งภายในและออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องเรือน นั่นก็คือ สุวรรณ คงขุนเทียน เจ้าของแบรนด์ YOTHAKA ที่ถือว่าเป็นที่เชิดหน้าชูต่านักออกแบบไทยคนหนึ่ง que ประสบความสำเร็จในระดับสากลด้วยการเป็นผู้บุกเบิกการผลิตเครื่องเรือนด้วยเทคนิคและวัสดุจากธรรมชาติและเส้นใยสังเคราะห์ในการจักสานและผสมผสานกับเครื่องเรือนให้มีความร่วมสมัย วัสดุที่โดดเด่นในอดีตก็คือวัสดุจากธรรมชาติ ประเภท ผักตบชวา ย่านลิเภา หวาย เป็นต้น จนพัฒนาสู่วัสดุเส้นใยสังเคราะห์ต่างๆ แต่ก็ไม่ทิ้งเทคนิคที่เป็น

เอกลักษณ์ของสุวรรณ นั้นคืองานถัก งานสาน ที่แสดงถึงทักษะความชำนาญของช่างฝีมือพื้นบ้านที่ส่งผ่านงานออกแบบในรูปแบบของหัตถอุตสาหกรรม และแน่นอนว่า แนวคิดทางภูมิปัญญาทางศิลปหัตถกรรม และบริบททางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับเครื่องใช้ไม้สอยย่อมส่งผลกระทบต่อแนวคิดของสุวรรณในการออกแบบด้วยแนวคิดแบบความเป็นสากลแต่ใช้งานหัตถกรรมเข้ามาเป็นส่วนประกอบ เพื่อเป็นฝรั่งในร่างเอเชีย ทำให้งานออกแบบของสุวรรณ ประสบความสำเร็จเพราะการที่เห็นความสำคัญของวัสดุที่ไม่มีใครเห็นค่าอย่างผักตบชวา ผ่านกระบวนการคิดค้นวิจัยวัสดุ ทดลอง สร้างสรรค์ ประยุกต์ผ่านงานออกแบบเครื่องเรือนด้วยวิถีแห่งงานหัตถกรรมจักสาน ประกอบกับการที่เป็นผู้ประกอบการรายแรกของไทย จึงเป็นการบุกเบิกแนวทางแห่งการสร้างสรรค์ที่ผสมผสานแนวคิดทางศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น เข้ามามีอิทธิพลต่อแนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ

ความแตกต่างซึ่งเป็นที่เปรียบเทียบของนักออกแบบไทยกับต่างชาติ นั้นคือ วัฒนธรรมของเรา ซึ่งถือว่าเป็น DNA ของนักออกแบบไทย และในคุณสมบัติของนักออกแบบไทย นั้นคือ บุคลิกของความเป็นตัวตนของนักออกแบบไทย มันสื่อออกมาได้การที่เขาไปเจาะธุรกิจ ไปพูดคุยกับลูกค้า อันนี้ก็คือความเป็นไทย ซึ่งต่างชาติเขาไม่มี เป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งที่ทำให้ให้นักออกแบบไทยเป็นที่สนใจของต่างชาติ เป็นผลมาจากวัฒนธรรมการใช้ชีวิตแบบไทย การให้การต้อนรับเมื่อแขกมาเยือนถึงบ้าน ซึ่งสิ่งเหล่านี้มันแฝงอยู่ในบริบทแวดล้อมรอบตัวของนักออกแบบไทย สิ่งต่างๆเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดทางบริบทสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรม ทรัพยากรไม้ ไม้ไผ่ หวาย ผักตบชวา และพืชอื่นๆ ที่เป็นวัสดุในงานหัตถกรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น วิถีชีวิต การผลิตเครื่องใช้ไม้สอย ศิลปะพื้นบ้าน บุคลิกภาพ ล้วนมีผลต่อแนวคิดในการออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทย ในการนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม หรือตัวตนของนักออกแบบ เพื่อสร้างจุดเด่น สร้างเอกลักษณ์ให้กับงานของตนเอง ซึ่งจากกรณีศึกษา นักออกแบบหลายคนโดยเฉพาะการแยกแนวคิดทางด้านวัสดุทำให้เห็นได้ชัดว่า วัสดุธรรมชาติจำพวกงานไม้เพียงอย่างเดียว ก็รับเอาแนวคิดจากทักษะเชิงช่างไม้ในการออกแบบและสร้างผลงานซึ่งถือว่าเป็นภูมิปัญญาหรือศิลปะพื้นบ้าน เพราะฉะนั้นแนวคิดทางด้านบริบททางศิลปวัฒนธรรมส่งผลต่อแนวความคิดในการออกแบบและมีผลต่อรูปแบบผลงานที่ออกมาด้วยเช่นกัน

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยแนวความคิดในการออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย ให้ความสำคัญกับความงาม ความสะอาดตา ความโดดเด่นของรูปร่างรูปทรงเก้าอี้ สัดส่วน โครงสร้าง วัสดุ และพื้นผิว รวมทั้งเทคนิคกระบวนการต่างๆ ที่มีคุณค่าทางความงามในเชิงศิลปะมาเป็นอันดับแรก แต่ก็ไม่มีนักออกแบบคนไหนปฏิเสธความสำคัญในเรื่องการใช้สอย และความสะอาดสบายในการใช้งานตามหลักสรีรศาสตร์ Ergonomics ว่าการออกแบบเก้าอี้ของตนเองนั้นต้องนั่งสบาย การใช้งาน

ตามหน้าที่ของประเภทและลักษณะของเก้าอี้ ที่ถูกออกแบบมาเป็นตัวกำหนดความสะดวกสบาย แนวความคิดในการออกแบบ จะแสดงออกให้เห็นได้ในผลงานที่ออกแบบ หากผู้ออกแบบมีแนวคิดที่ดี มีความคิดสร้างสรรค์ และมีเอกลักษณ์ของตน การออกแบบนั้นก็จะได้ผลงานที่ดีมีคุณค่า และมีเอกลักษณ์ ในประเด็นเรื่องแนวความคิดและทฤษฎีการออกแบบที่นักออกแบบไทยใช้เป็นแนวทางในการทำงานและวิธีคิดที่มีผลต่องานออกแบบเก้าอี้ สังเกตได้ชัดเจนว่าได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดวัฒนธรรมตะวันตกโดยเฉพาะหลังจากช่วงยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุคของความเคลื่อนไหวในวงการออกแบบสมัยใหม่ (Modernism) เช่น สถาปนิกเบาเฮาส์ สถาปนิกออกแบบสมัยใหม่ที่กำลังเกิดขึ้นในประเทศเยอรมันที่การเคลื่อนไหวทางด้านงานศิลปะและงานฝีมือ ที่ต้องการรื้อฟื้นคุณค่าเกี่ยวกับผลิตผลทางงานฝีมือขึ้นมาใหม่ โดยหวังว่าจะเป็นการปฏิวัติสถาบันการสอนศิลปะทั้งหลายด้วยการเน้นสนับสนุนให้มีการเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีต่างๆ และต้องการให้เป็นโรงเรียนศิลปะแบบสหศึกษาที่มีการสอนแบบผสมผสานทั้งทางด้านสถาปัตยกรรม ออกแบบตกแต่ง ออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบโฆษณา งานเซรามิก งานถักทอเส้นใยรวมไปถึงงานจิตรกรรม ประติมากรรม การละครให้ความสนใจในเรื่องการสร้างความคิดเด่นชัดของรูปทรงให้เกิดขึ้นกับผลงานและแนวคิดทางด้าน "ประโยชน์นิยม" (Functionalism) ที่เป็นทฤษฎีที่เชื่อมั่นว่า วัตถุย่อมมีความน่าสนใจยิ่ง ถ้าวัตถุนั้นได้ผ่านการออกแบบโดยมีเป้าหมายสูงสุดคือประโยชน์ใช้สอย โดยเน้นการออกแบบเครื่องใช้ในสังคมสมัยใหม่และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เหล่านั้น เป็นการออกแบบที่สัมพันธ์กับวัสดุอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่กำลังก้าวหน้าสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ให้สัมพันธ์กับการดำรงชีวิต ความงามเป็นไปตามพื้นฐานหรือคุณสมบัติของวัตถุ และสัมพันธ์กับสาระประโยชน์ รูปทรงที่เรียบง่ายเกิดขึ้นภายใต้การควบคุมของวัสดุอุปกรณ์ กลวิธีการผลิต และประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน เมื่อแนวคิดทางการออกแบบมีข้อขัดแย้งด้วยผลงานออกแบบมีขัดแย้งกับงานออกแบบสมัยใหม่ขณะนั้นเกิดขึ้น ทำให้เกิดปรากฏการณ์ในการออกแบบในแบบโพสโมเดิร์นขึ้นมา ซึ่งให้ความรู้สึกอิสระ สัมพันธ์กับอดีต มองอุตสาหกรรมและทุนนิยมอย่างธรรมดา ไม่เคร่งเครียด ต่างไปจากความรู้สึกแบบเป็นแบบแผนของเบาเฮาส์ ซึ่งแผ่อิทธิพลไปสู่งานออกแบบทุกชนิด ซึ่งวิรุณตั้งเจริญ.(2545:121-123) กล่าวถึงนักออกแบบไว้ว่า การออกแบบในปัจจุบันยังมีแนวโน้มไปสู่ความต้องการอันหลากหลายของรสนิยมและกลุ่มเป้าหมาย สำหรับนักออกแบบในซีกโลกตะวันออก ไม่ว่าจะเป็น ญี่ปุ่น จีน ไทย ล้วนมีรากฐานทางด้านศิลปวัฒนธรรมที่ประณีตงดงามเด่นชัด สำหรับงานออกแบบไทยเพิ่งพัฒนาสู่งานออกแบบสมัยใหม่ด้วยเวลาอันสั้น ประมาณ พ.ศ. 2520 อดีตที่ศิลปินปรับตัวเป็นนักออกแบบกำลังพัฒนาสู่ผู้ออกแบบที่ศึกษามาทางด้านการออกแบบโดยตรง และจากงานออกแบบที่แอบปรับเปลี่ยนจากหนังสือ แมกกาซีน ภาพยนตร์ และวิถีทัศน์ต่างประเทศ ก็เป็นที่หวังว่าจะพัฒนาไปสู่ศักดิ์ศรีของนักออกแบบไทย ที่มั่นใจกับสติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ และรากฐานศิลปวัฒนธรรมอันประณีตงดงามของตนเองต่อไป ซึ่งจากการวิจัยครั้ง

นี้ทำให้เห็นว่าพัฒนาการของนักออกแบบไทยส่วนหนึ่งที่ได้รับเอาแนวคิดหรืออิทธิพลของการออกแบบสมัยใหม่ก็คือเรื่องการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยที่เปิดสอนทางด้านการออกแบบมากขึ้น รับเอาความรู้และทฤษฎีทางการออกแบบจากตำราและประสบการณ์การเรียนการสอน เมื่อจบการศึกษานักออกแบบส่วนหนึ่งไปทำงานต่างประเทศโดยเฉพาะยุโรปและอเมริกาทำให้รับเอาอิทธิพลและกระแสของการออกแบบสมัยใหม่กลับมาเป็นผู้ประกอบการเอง นอกจากนั้นนักออกแบบรุ่นใหม่ของไทยได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานของรัฐในเรื่องของการประกวดแข่งขันในระดับประเทศและส่งเสริมผลักดันสู่การแสดงสินค้าต่างประเทศ จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการตื่นตัวของวงการออกแบบเครื่องเรือนในเมืองไทย เมื่อนักออกแบบไทยได้รับรางวัลเพิ่มมากขึ้น

ซึ่งจุดหนึ่งของการได้รับรางวัลจากผลงานการประกวดผลงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยในระดับนานาชาตินั้นก็คือ จุดเด่นของแนวคิดในการออกแบบที่นำเสนอด้วยบริบททางศิลปวัฒนธรรม เช่น การเลือกใช้วัสดุที่เป็นวัสดุท้องถิ่น เป็นการผสมผสานระหว่างงานหัตถกรรมจักสานสู่งานโครงสร้างเครื่องเรือน การใช้ความเป็นไทยสู่การออกแบบให้มีความสากลเป็นต้น การขยายความคิดทางด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา เป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งที่นักออกแบบไทยสามารถแข่งขันในตลาดสากลได้ แต่ก็เพียงแค่ช่วงระยะเวลาหนึ่งจนกระทั่งกลุ่มนักออกแบบทางเอเชียต่างเอาจุดขายทางด้านนี้มานำเสนอเป็นผลงานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็น จีน เวียดนาม อินโดนีเซีย ล้วนเป็นคู่แข่งสำคัญทางด้านวัสดุจากธรรมชาติของนักออกแบบไทย ด้วยสภาพภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมที่มีความใกล้เคียงกัน เพราะฉะนั้นนักออกแบบไทยจึงต้องสร้างเอกลักษณ์และความแตกต่างถึงจะยืนอยู่ในจุดที่ประสบความสำเร็จได้

ความสวยงาม และความเรียบง่ายของผลงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยเกิดมาจากการผสมผสานความเป็นสากลในแนวคิดการออกแบบสมัยใหม่และแนวคิดแบบช่างหัตถกรรม จนเกิดเป็นความร่วมมือซึ่งสอดคล้องกับรัชฎาธิษฐาน รัชกาลที่ 9 (2554:230) ที่กล่าวไว้ในงานวิจัยเรื่อง การศึกษางานออกแบบที่มีลักษณะเรียบง่าย เกี่ยวกับความเรียบง่ายทำให้เกิดความร่วมมือ นั่นคือความงามที่อ่อนน้อม สงบนิ่ง ไม่ให้ความรู้สึกว่าเป็นพิเศษหรือโอ้อวด ไม่รบกวนและไม่ทำลายสิ่งแวดล้อมรอบข้าง จึงเป็นคุณสมบัติที่สร้างความกลมกลืน ทำให้สามารถอยู่ร่วมกับทุกสิ่งในทุกสภาพแวดล้อม และทุกยุคสมัยได้อย่างไม่ขัดเคือง ด้วยคุณแนวคิดการใช้วัสดุในการวิเคราะห์ผลงานของนักออกแบบไทย พบว่าผลงานที่โดดเด่นและได้รับรางวัลที่นำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิเคราะห์มีผลงานที่ใช้วัสดุจากธรรมชาติโดยเฉพาะไม้ชนิดต่างๆทั้งที่เป็นที่นิยมในเรื่องของลวดลายและความสวยงาม ไม้ในประเทศ และไม้นำเข้า รวมทั้งไม้พื้นถิ่นที่หายาก เป็นจำนวนสัดส่วนมากที่สุดในการวิเคราะห์ เป็นไม้ทั้งตัว และไม้ที่ประกอบเป็นโครงสร้างร่วมกับวัสดุสังเคราะห์ประเภทอื่นๆ ทำให้เห็นว่านอกจากนักออกแบบไทยมีแนวคิดในเรื่องวัสดุที่ใช้วัสดุสมัยใหม่แล้ว ยังคงคำนึงถึงแนวคิดทางบริบท

แวดล้อมของสังคมในการใช้วัสดุที่เป็นไม้ เพื่อแสดงความงดงามของเทคนิคเชิงภูมิปัญญาในงานช่างสมัยก่อน ให้ปรากฏร่องรอยในผลงานของนักออกแบบสมัยใหม่ จนเกิดความร่วมมือในผลงาน หลายคนมีแนวคิดและกลิ่นไอของงานภายใต้แนวคิดวัฒนธรรมแบบญี่ปุ่น ความเรียบง่ายแบบเซน นั้นเพราะนักออกแบบและการปฏิบัติอุตสาหกรรมในญี่ปุ่นเกิดขึ้นมาก่อนและนักออกแบบญี่ปุ่นหลายคนก็เป็นต้นแบบการทำงานไม้ของนักออกแบบไทย ผลงานออกแบบจึงดูละม้ายคล้ายคลึงงานญี่ปุ่น ซึ่งในความร่วมมือของผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านหรือเครื่องเรือน มันมีความเป็นสากลค่อนข้างมาก เราไม่อาจจะรู้ได้โดยง่ายว่ารูปแบบเก้าอี้ลักษณะนี้เป็นสไตล์ไหน หากมองแค่วัสดุส่วนใหญ่ในการออกแบบเก้าอี้ไม้นักออกแบบไทยก็ไม่ได้มีแนวคิดไปในทางสแกนดิเนเวียนสไตล์ แต่มีความสมบูรณ์ของวัสดุประเภทไม้เช่นเดียวกันในวัฒนธรรมของตะวันออก ความอบอุ่นของผลงาน ก็มีในแบบของเอเชียที่เป็นเมืองร้อนขึ้น ไม่ใช่อบอุ่นแบบหนาวเย็นเหมือนยุโรปเหนือ หากตีความด้วยลักษณะทางบริบทสภาพแวดล้อมเช่นนี้ ผลงานของนักออกแบบเก้าอี้ไทย ก็มีรูปแบบร่วมสมัยในแง่ของวัสดุที่แสดงถึงบริบทแวดล้อมทางวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชาวบ้าน ผ่านกระบวนการสร้างเครื่องเรือนงานไม้ให้มีความร่วมสมัย ประกอบกับการผสมผสานระหว่างภูมิปัญญาทางหัตถกรรมจักสานหรือกลวิธีในการมัดผูก กับวัสดุสังเคราะห์สมัยใหม่ ให้มีความเรียบง่าย พอดี สวยงาม และร่วมสมัยซึ่งแน่นอนว่าบริบทแวดล้อมทางวัฒนธรรมมีผลต่อแนวความคิดในงานออกแบบ สอดคล้องกับแนวคิดของ อรัญ วานิชกร (2557) ที่กล่าวสรุปในงานวิจัยเรื่ององค์ความรู้ ภูมิปัญญาไทย: การออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยไว้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทยต่าง ๆ นั้น มีทั้งเรื่องราวที่น่าสนใจ และสัญลักษณ์รูปทรงที่โดดเด่น ถือได้ว่าเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถใช้ในการสร้างสรรค์งานออกแบบได้อย่างดีเยี่ยม นักออกแบบจึงควรเปิดใจศึกษาและ ซาบซึ้งกับต้นขั้วทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของประเทศไทย เรียนรู้จากภูมิปัญญาดั้งเดิมกับบรรพบุรุษ เพื่อให้งานออกแบบที่เกิดขึ้นใหม่ มีเรื่องราว ความหมาย ความลุ่มลึกและมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น และหากรู้จักใช้การออกแบบเป็นเครื่องมือในการสร้างองค์ความรู้ และต่อยอดสู่การสร้างสรรคในแนวทางต่างๆ ด้วยแล้ว จะสามารถออกแบบต่อยอดผลิตภัณฑ์และออกแบบสร้างสรรค์สิ่งอื่นๆ ได้อย่างมากมายไร้ขอบเขตที่จำกัด

ทัศนะของนักออกแบบ ที่กล่าวถึงแนวคิดและรูปแบบของงานออกแบบตัวเอง

พิชญ์น่านศิริโยธิน

"ผมสนใจในงานไม้ วัสดุในการทำงานของผมคือไม้ การออกแบบเก้าอี้ผมจึงเป็นการแก้ปัญหากับวัสดุและกรรมวิธีการประกอบสร้างเก้าอี้ขึ้นมา แนวคิดที่ต้องการออกแบบรูปทรงให้มีความงามเป็นประติมากรรมชิ้นหนึ่งและสามารถนั่งได้โดยใช้วัสดุที่เป็นไม้ที่สนใจ "(พิชญ์ น่านศิริโยธิน. 2558: สัมภาษณ์)

พฤติพงษ์กิจกัญจนานันท์

"ช่วงแรกๆ จะเน้นเป็นพวกงานออฟฟิตโซฟาร์มมากกว่า แนวมันเลยจะเป็นแนวโมเดิร์น หลังๆก็มาเอา ลักษณะคอนเทมโพรารี หรือความร่วมมือเข้ามาผสมด้วย มีการทดลองใช้วัสดุแปลกๆ หลากหลายไปเรื่อย ๆ มันเป็นจุดประสงค์หลักของบริษัท Stone & Steel ของผม ว่าเราจะเน้นการทดลองใช้วัสดุของแปลกๆ ที่ไม่เคยใช้มาก่อน"(พฤติพงษ์ กิจกัญจนานันท์. 2558: สัมภาษณ์)

สุวรรณ คงขุนเทียน

"ผมว่างานของผมเป็นงานร่วมสมัยแน่นอน ที่ผมเอางานจักสานมาเล่นในงานออกแบบ ผมว่ามันเป็นทางเลือกที่คนไม่เลือก แล้วมันถูกมองว่าเป็นเรื่องของคร่ำครึ ถ้านักออกแบบเด็ก ๆ รุ่นหนึ่งมองว่างานจักสาน งานหัตถกรรมเป็นงานเชยๆธรรมดา แต่ผมกลับมองว่ามันเป็นงานท้าทาย คุณทำในสิ่งที่คนอื่นยังไม่มอง คุณทำให้ประสบความสำเร็จได้ ถ้าคุณทำได้ คุณสบายเลย นักออกแบบเก้าอี้ไทยปัจจุบันเขาก็มีความร่วมสมัยนะ เพียงแต่ว่าเขาไม่มีจุดยืนที่เป็นตัวตนของตัวเอง คือเขาเป็นผู้ตามมากกว่าที่เขาจะเป็นผู้นำ" (สุวรรณ คงขุนเทียน. 2558: สัมภาษณ์)

จิตริน จินตปรีชา

"ผมพยายามทำงานให้เป็นกลางสามารถจัดวางได้ทุกที่ มีความกลมกลืนในลักษณะ Proportion เส้นสายที่จับในตัว เป็นสไตล์ Modern Contemporary จริงๆ งานผมก็ยังเป็นโมเดิร์นอยู่นะผมว่าอาจจะมีความร่วมสมัยด้วยดีไซน์ วัสดุมันเป็นหนัง มันเป็นงานไม้ งานจักสาน แต่ว่าบางทีผมว่า อาจจะเป็นงานอาร์ตบางทีเราก็อึดใจความเป็นอาร์ตลงไปเยอะหน่อยอยากให้อู้งงดูสื่อที่เขาจะมากำยรูปในงาน และต้องนั่งสบายในระดับหนึ่ง" (จิตริน จินตปรีชา. 2558: สัมภาษณ์)

ศุภพงศ์ สอนสังข์

"ความเป็นไม่ความเป็น Craft มันก็เป็นโบราณ แล้วเราเอาสิ่งๆที่ผลิตได้จากปัจจุบัน อย่างเช่นการย้ายงานพื้ดตั้งมาเป็นเหล็กมันก็เป็นเหมือนเทคโนโลยีกับงานฝีมือ จัดเป็นงานลักษณะหนึ่งที่เป็นงานร่วมสมัย งานร่วมสมัยมันจะเป็นในแง่ของงานร่วมการผลิตก็ได้ หรือว่าร่วมในแนวความคิดก็ได้ หรือสถานที่ปลายทางที่มันจะไปอยู่ก็ได้ เลือกตีความได้หลายประเด็น เท่าที่รู้สึกได้ว่านักออกแบบส่วนใหญ่จะไม่ค่อยตีความว่ามันเป็นอะไร ส่วนใหญ่ที่จะสตาร์ตงานจากความชอบ ความถนัดหรือสิ่งแวดล้อมที่ตัวเองอยู่"(ศุภพงศ์ สอนสังข์. 2558: สัมภาษณ์)

จุฑามาส บุรณะเจตน์ และปิติ อัมระรงค์

"สำหรับเราคงไม่ยึดหลักอย่างใดอย่างหนึ่งตามทฤษฎี ว่ารูปทรงหรือดีไซน์มาก่อนหรือมาหลัง แต่มันต้องดูโจทย์และแนวคิดในการตีโจทย์ ว่าควรจะออกแบบเก้าอี้อย่างไรให้ตอบสนองการใช้งานโดยที่มีความเรียบง่ายและความงามอยู่ด้วย"(จุฑามาส บุรณะเจตน์ ,ปิติ อัมระรงค์. 2558: สัมภาษณ์)

กรกต อารมย์ดี

"งานผมต้องใช้คำว่า Innovative craft อย่างผมนี้เรียกว่า CraftDesign จะเอาหัตถกรรมใส่ดีไซน์ และอีกอย่างเปลี่ยนงาน Craftให้เป็นอะไรใหม่ ๆ การเป็นPost Modern Design สำหรับผมคือการทำให้2 อย่าง มาร่วมกันก็เป็นCraftDesign แต่ว่าการเป็นคนเต็ม หรือ ร่วมสมัย ก็จะทำอย่างหนึ่ง ให้มาเป็นร่วมสมัย รองรับการใช้งานของคนที่มีอยู่ในปัจจุบัน ดูเรียบง่าย ให้มีลายมีอะไรหน่อย แต่ สองอันนี้มันแตกต่างกันนะ แต่ยังคงที่จะยึด วิธี และวิถี วิธีทำเดิม และวิถีใช้ชีวิต ใหม่ "(กรกต อารมย์ดี. 2558: สัมภาษณ์)

ปกพว่องพาณิชย์

"นักออกแบบเก้าอี้ เรื่องนั่งสบายนี้ ผมว่าเป็นพื้นฐาน ที่อาจจะปมอยู่ในใจทุกคน ว่าจะทำเก้าอี้ อย่งไรให้นั่งสบายหน้าตา วัสดุเราไม่เกี่ยงเป็นวัสดุอะไร จะเป็นไม้ทั้งหมด หรือจะเป็นวัสดุสังเคราะห์ หรือ โลหะ หุ้มบุ ฟอรั่มอาจจะมาก่อน เพราะอย่างน้อย ผมว่าเก้าอี้มันจะนั่งสบาย และคนยอมจ่ายที่จะซื้อ บาง คน เก้าอี้ไม่จำเป็นต้องนั่งสบาย มันสวย เส้นมันสวย มันเป็นงานศิลปะ มันใช้ตกแต่ง มีคนซื้อ"(ปกพ ว่องพาณิชย์ 2558: สัมภาษณ์)

สมชัย ธรรมธรรานุกูล

"คอนเท้นโพลารี่ หรือร่วมสมัยสำหรับผม ควรจะใกล้เคียงกับว่าทามเล็ท คือมันอยู่ได้ตลอดอยู่เป็นสิบๆ ปี ก็ยังทันสมัยแล้วก็ไม่ทันสมัยจนเกินไปคือ มันอยู่กับบ้านมันก็ยังเป็นเฟอร์นิเจอร์ที่ไม่ได้ล้าสมัย แล้วก็ยังอยู่ไปได้เรื่อย ๆ"(สมชัย ธรรมธรรานุกูล. 2558: สัมภาษณ์)

นักออกแบบแต่ละคน มีแนวคิดและมุมมองทางด้านความงามและความร่วมสมัยในงาน ออกแบบที่แตกต่างกันไปตาม แนวคิดและกรรมวิธีการผลิต และแนวคิดเรื่องวัสดุที่เกิดจากทักษะความชำนาญ และการแก้ปัญหาการออกแบบ เรื่องเทคนิคและวัสดุ ที่แต่ละคนมีลักษณะที่คล้ายคลึงหรือแตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

ผลการวิจัยเรื่องนี้ทำให้ทราบถึงแนวความคิดในการออกแบบและรูปแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัยและปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จของนักออกแบบ ซึ่งเป็นแนวทางการเรียนรู้หนึ่งสำหรับนักศึกษาทางด้านศิลปะและการออกแบบ และผู้สนใจ จากกรณีศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คนที่มีผลงานเป็นที่ยอมรับ เรียนรู้จากแนวคิด ประสบการณ์ กระบวนการทำงานและมุมมองต่อวิถีแห่งความเป็นนักออกแบบไทยร่วมสมัย ได้เห็นถึงความสามารถของนักออกแบบเก้าอี้ไทยที่สร้างชื่อเสียง รายได้ ให้กับตนเองและประเทศชาติ ในอนาคตหน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมสนับสนุนผู้ประกอบการหรือสร้างนักออกแบบไทยเพื่อสู่ตลาดสากล เช่น TCDC (ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ) และ DITP (ศูนย์สร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการค้า กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ) ควรเพิ่มช่องทางในการให้ความรู้ เผยแพร่สื่อการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนนักศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่น่าสนใจมากขึ้น เปิดโอกาสให้นักออกแบบรุ่นใหม่ ๆ มีเวทีสำหรับการประกวดผลงานออกแบบของตนเองให้มากขึ้น และติดตามประเมินผลชิ้นทำเนียบนักออกแบบอย่างต่อเนื่องทุกปี และสุดท้าย ทางภาครัฐและเอกชนควรจัดเวทีแสดงผลงานให้นักออกแบบไทยเพิ่มมากขึ้น เช่น การจัดนิทรรศการ การจัดแสดงสินค้าที่เป็นผลงานของนักออกแบบไทย และงานแสดงสินค้าระดับประเทศ ที่เปิดโอกาสในการเผยแพร่ผลงานสู่เวทีระดับประเทศและระดับสากล

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาขยายขอบเขตเพิ่มเติมในมิติอื่นๆเกี่ยวกับนักออกแบบไทย ที่ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่แค่เพียงผลิตภัณฑ์เครื่องเรือนประเภทเก้าอี้ เพราะในปัจจุบันวงการออกแบบเมืองไทยมีนักออกแบบมากมายหลากหลายสาขา และมีการสนับสนุนส่งเสริมจากทั้งภาครัฐและเอกชนในการตั้งกลุ่มธุรกิจหรือผู้ประกอบการในระดับการส่งออก การแสดงสินค้าภายในและต่างประเทศ จึงเกิดรูปแบบสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจมากมาย เรื่องราว แนวความคิดและการถ่ายทอดประสบการณ์จากนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จจึงมีความสำคัญต่อนักเรียนนักศึกษาที่สนใจ หรือนักออกแบบรุ่นใหม่ ๆ ของไทยในอนาคตได้ ไม่น่าจะน้อย

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2554). *เส้นทางสู่ระดับสากลและความสำเร็จของนักออกแบบไทย: ภูมิปัญญาไทยสู่งานสร้างสรรค์ออกแบบเชิงเศรษฐกิจ*. กรุงเทพฯ: ilastthing Design & Printing.
- คทาทอง ทองใหญ่. (2558). สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม 2558. ณ สำนักส่งเสริมวัฒนธรรมเพื่อการค้า การการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ กรุงเทพมหานคร.
- จันทน์ เจริญศรี. (2544). *โพสต์โมเดิร์น กับ สังคมวิทยา*. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- จอห์น เลน. (2550). *ความเงียบ The Spirit of Silence*. แปลโดย สดใส ชันติวรพงศ์. กรุงเทพฯ: สวนเงินมีมา.
- จิตริน จินตปรีชา. (2558). สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2558. ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัล บางนา กรุงเทพมหานคร.
- จุฑามาส บุรณะเจตน์; และปิติ อัมระรงค์. (2558). สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 5 เมษายน 2558. ณ ODA Studio สุขุมวิท กรุงเทพมหานคร.
- ทัศนีย์ บุญนา. (2553). *แฟชั่น: คอกเทลชีวิต*. กรุงเทพฯ: อุดมปัญญา.
- บุญสนอง รัตนสุนทรากุล. (2558). สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 24 เมษายน 2558. ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร.
- ปภพ ว่องพาณิชย์. (2558). สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 12 เมษายน 2558. ณ โรงแรม Land Mark สุขุมวิท กรุงเทพมหานคร.
- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. (2559). *ประวัติศาสตร์การออกแบบอุตสาหกรรม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์
- พฤตพิงษ์ กิจกัญจนานัน. (2558). สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 26 เมษายน 2558. ณ บริษัท Stone & Steel เอกมัย กรุงเทพมหานคร.
- พิษณุ นำศิริโยธิน. (2558). สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 4 พฤษภาคม 2558. ณ Studio Phisanu บางมด จอมทอง กรุงเทพมหานคร.
- ธีรวัลย์ วรรณโนทัย. (2536). *วิวัฒนาการแก้ว*. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล.
- ธัญญา ภักดีธิดะ. (2554). ศึกษาเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมล้านนาเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานเครื่องเรือน. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*. 11(1): 218.
- สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ. (2551). *วิวัฒนาการเฟอร์นิเจอร์*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สมชัย ธรรมธรรานุกุล. (2558). สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 12 เมษายน 2558. ณ โรงแรม Land Mark สุขุมวิท กรุงเทพมหานคร.

- สาคร คັນธโชติ. (2526). *การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สุวรรณ คงขุนเทียน. (2558). สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2558. ณ บริษัท โยธกา
แขวงพระราม 4 กรุงเทพมหานคร.
- เสาวนิตย์ แสงวิเชียร. (2535). *การออกแบบตกแต่ง*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ศุภพงศ์ สอนสังข์. (2558). สัมภาษณ์โดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 12 เมษายน 2558. ณ Studio Jird
ต.หนองโพ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี.
- รักษาการ ชัยเรืองรัตน์. (2554). *การศึกษางานออกแบบที่มีลักษณะเรียบง่าย*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.
(ศิลปศึกษา). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย:มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- วรรณิภา สหสมโชค. (2549). *ออกแบบเฟอร์นิเจอร์*. กรุงเทพฯ: สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-
ญี่ปุ่น).
- วัฒน์ จุฑะวิภาค. (2537). *ศิลปะการออกแบบตกแต่งภายใน*. กรุงเทพฯ: อักษรกราฟฟิค.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2545). *ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ*. กรุงเทพฯ: สันติศิริ.
- อภิสิทธิ์ ไส้สตรูไกล. (2558, มีนาคม). From Chair To Throne "อริยาบถบนถนอนอัจฉริยะภาพ. *คิด
Creative Thailand สร้างเศรษฐกิจไทยด้วยความคิดสร้างสรรค์นิตยสารส่งเสริมความคิด
สร้างสรรค์ผลักดันเศรษฐกิจไทยโดย TCDC*. 6(6): 5.
- อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). *ออกแบบเฟอร์นิเจอร์*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- เอกชาติ จันอุไรรัตน์. (2551). *3 ทศวรรษกับงานออกแบบตกแต่งภายในของไทย*. กรุงเทพฯ:
อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- เอกชาติ จันอุไรรัตน์. (2553). *ครึ่งทศวรรษนักออกแบบไทยแห่งปี*. นครปฐม: คณะมัณฑนศิลป์
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อรัญ วานิชกร. (2557). องค์ความรู้ ภูมิปัญญาไทย: การออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย.
*วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ*, 15(2): 28.
- Marzona, Danial. Minimal Art. 2009.



ภาคผนวก ก

บทสัมภาษณ์นักออกแบบเก้าอี้ไทยร่วมสมัย





สุวรณ์ คงขุนเทียน

AWARDS

- 2003 :  All Great Design from I-Design Magazine, Thailand
- 2003-2004 :  Design Excellence from Elle Decoration Magazine, Thailand
- 2003-2005 :  G MARK Award from Japan Industrial Design Promotion Organization, Japan
- 2004 :  Thailand Designer of the Year 2004 from Silpakorn University
- 2004 :  Design for asia award winner 2003 from Hong Kong Design Centre
- 2004 :  Prime Minister's Export Award from Department of Export Promotion
- 2005 :  Outstanding new modern furniture from TIFF 2005 EXPORT AWARDS
- 2005 :  Designer of the year from Elle Decoration Magazine, Thailand
- 2006 :  Outstanding new modern furniture from TIFF 2006 EXPORT AWARDS
- 2008 :  Best Dining Room Furniture from
- 2008 :  
- 2008 :  Thailand Innovation Award 2008
- 2008 :  Silpakorn Award 2008
- 2008 :  Design Excellence Award 2008 from Department of Export Promotion
- 2008 :  G MARK Award from Japan Industrial Design Promotion Organization, Japan
- 2009 :  Bai Po Business Award 2009
- 2011 :  BEST EXHIBIT AWARD Garden/Outdoor Furniture Category
International Furniture Fair Singapore 2011 28th ASEAN Furniture Show
- 2013 :  Design Excellence Award 2013 from Department of Export Promotion
 G MARK Award from Japan Industrial Design Promotion Organization, Japan

YOTHAKA
THE ORIGINAL SINCE 1989

เส้นทางสู่วิชาชีพ

ผมจบมหาวิทยาลัยศิลปกร อาชีพหลักก่อนมาทำเฟอร์นิเจอร์ผมเป็นนักออกแบบตกแต่งภายใน ทำงานที่ประเทศสิงคโปร์ประมาณสิบเอ็ดปี แล้วจึงตัดสินใจกลับมาที่เมืองไทย ตอนนั้นมันมีงานวิจัย ผักตบชวาและมีพรรคพวกพวกเพื่อนฝูงที่ทำวิจัยเช่นกัน ชวนผมกลับมาตั้งบริษัทโยธกา นั่นเป็นสิ่งที่ผมเริ่ม มาทำด้านดีไซน์ จริงๆ ตอนจบมาไม่ได้คิดว่าจะมาทำเฟอร์นิเจอร์ ทำโรงงานเอง อยากทำงานเป็นนัก ออกแบบตกแต่งภายใน พอมันทำได้สักพักพบว่ามันถึงจุดอิ่มตัวที่ไม่อยากทำอีกแล้วแต่ตอนนั้นก็ไม่ว่าจะ

ทำอะไร แต่ในใจลึกๆแล้วอยากจะทำของขาย แต่ไม่ได้ตัดสินใจว่าจะทำอะไร กระทั่งเพื่อคือหมอนหลวง ภาวินี สันติศิริ จะทำวิจัยเรื่องผักตบชวา ตอนนั้นก็ติดต่อกันมาตลอดเวลาแม้กระทั่งตอนทำงานที่สิงคโปร์ กลับมาเห็นงานวิจัยของเขาตรงนั้นน่าจะเป็นจุดเปลี่ยน ตอนนั้นคิดว่ามันทำขาย คือ ไม่ได้คิดทำเต็มตัวคือ บอกเพื่อนว่าขอเป็นคนซื้อเพื่อนำไปขาย พบว่าพังไปเลย ครั้งแรกที่เอาไปขายก็พังเลย ไม่ประสบความสำเร็จเลย แผลเป็นเวลาสองปีเขาโทรหาผมว่ากลับมาเถอะผมว่าครั้งนั้นน่าจะเป็นจุดเปลี่ยน สำคัญของชีวิตเพราะไม่รู้ว่าเกิดอะไรขึ้นแต่รู้เพียงว่าไม่ต้องการทำอินที่เรย์อีกต่อไป ไม่ต้องการเซอร์วิสใคร อีกต่อไปแล้ว หนักกับสภาพที่มันกดดันจากลูกค้าไม่ไหว เลยบอกว่าไม่เอาดีกว่าจึงกลับมาเมืองไทยและตั้งบริษัท อีกอย่างหนึ่งน่าจะเป็นข้อที่ผมอยากเปลี่ยนตนเอง เพราะตลอดเวลาที่ทำงานต่างประเทศสภาพ ประเทศไทยไม่ดีมาก แม้กระทั่งสาขาของผมเอง เราไม่มีศักดิ์ศรีเรามีแต่ก๊อปปี้ ละเมิดเขา ของก็ด้อย คุณภาพ ผมว่าอันนี้อาจเป็นแรงผลักดัน ไม่ได้คิดว่าจะเป็นนักออกแบบที่ยิ่งใหญ่เพียงแต่ต้องการพิสูจน์ว่า คนไทยมีดีพอที่จะรอดเท่านั้นเอง ผมรู้สึกว้าวโรดโมเดลของผมที่มองอยู่คือ บริษัท Jim Thomson จริงๆ ผมนึกถึงตลอดเวลาที่เราทำธุรกิจอยู่สิงคโปร์ เราารู้สึกได้ถึงความเป็นมืออาชีพของ Jim Thomson นั้นสูงมาก ในขณะที่ยังไม่รู้ถึงศรัทธาหรือเชื่อมั่นของคน มันถูกยัดเยียดให้รู้ว่ามันไม่ดีตลอดเวลาถึงเวลาแล้วที่เรา มีโอกาสพิสูจน์ได้เราก็คอยจะพิสูจน์ไม่ได้คิดว่าจะเป็นเจ้าของธุรกิจหรือนักออกแบบที่ยิ่งใหญ่ เพียงแต่คิดว่ามีโอกาสก็ลองสักทีเท่านั้นเอง

เห็นความเปลี่ยนแปลงในวงการออกแบบไทยอย่างไร

มองประเทศไทยว่าหากอยู่ในเมืองไทยจะไม่ค่อยรู้สึก หรือคนไทยที่ไปเรียนต่างประเทศหากไม่มี โอกาสทำงานก็จะเห็นภาพของประเทศไทยอีกภาพหนึ่ง คือการทำงานต่างประเทศมันเหมือนการใช้ชีวิตจริง การเรียนเหมือนใช้ชีวิตช่วงสั้นๆการทำงานคือการพบปะผู้คนมีการเปรียบเทียบและเป็นการ เปรียบเทียบในชีวิตจริงใช้ได้จริง ดีจริง ใครเก่งไม่เก่งเห็นได้ตอนทำงาน ต้องบอกว่าหลังสงครามโลกครั้งที่ สองมันไม่เกิดการพัฒนาทางการออกแบบของบ้านเราทั้งๆที่เรามีสถาบันทางด้านการออกแบบ หลัง สงครามโลกแล้วทุกอย่างในโลกเปลี่ยนไป ระบบ OEM หรือการว่าจ้าง จ้างวานให้คนผลิตแล้วใช้ ทรัพยากรของแต่ละประเทศเป็นการหยิบยืมสร้างโอกาสให้กับตัวเองซึ่งหนึ่งในนั้นคือประเทศไทยถูก รongรับเรื่องแบบนั้นอยู่ ในตอนนั้นเรายอมรับว่ารอบบ้านเรามีสงครามระหว่างประเทศกับสงครามภายใน ทั้งหมดประเทศไทยเป็นประเทศเดียวที่มีศรีสุขที่สุดวัตถุดิบมีมากที่สุด มีความพร้อมในการทำธุรกิจมาก ที่สุดเราเป็นประเทศเดียว คือ เป็น OME เต็มตัว รับจ้างเจาผลิตเต็มที่ส่งผลต่อบัจจุบัน การเปลี่ยนแปลง ทางการออกแบบแทบจะไม่เกิดขึ้น หากใครมีโอกาสได้ไปดูชาร์ตของ TCDC ช่วงหลังสงครามโลกมา ร่วม ครึ่งศตวรรษไม่เคยเกิดอะไรเปลี่ยนแปลงเลย มีเพียง 3 บริษัทที่มีการเปลี่ยนแปลง คือ Jim Thomson ไซม พัสเตอร์และโยธกา ในรอบ 60 ปีเลยนะ หลังจากนั้นจึงเกิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงมันเกิดอะไร ผมว่าที่ใคร บอกว่าเศรษฐกิจพังไม่ดี ผมมองว่าดีนะ ทำให้คนเราคิดที่จะเปลี่ยนตัวเองจากที่เคยอยู่สุขสบาย มีคนมา ว่าจ้างทำเงินให้เราอย่างมหาศาล เฟอร์นิเจอร์นำเข้าประมาณ 8 หมื่นล้าน ปัจจุบันเหลือประมาณ 2 หมื่น ล้าน มันเกิดอะไรขึ้นหลังจากประเทศเหล่านั้นที่ร่ำรวยพินกันสงบลงมันเกิดการพัฒนาคือคู่แข่ง

ของเรานักธุรกิจของเรายังทำแบบเดิมๆ ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ตอนผมกลับมาเมื่อเศรษฐกิจมันพังคนเริ่มมามองตนเองว่าเกิดอะไรขึ้นตลอดระยะเวลา 30-40 ปีที่ตกเป็นเบี้ยให้คนอื่น และมันไม่ได้ทำอะไรเลย ด้วยประโยคทองที่ว่า “แค่ส่งก็ยังไม่ทัน จะให้มาคิดอะไรอีก” ตรงนี้ผมว่าเป็นข้อผิดพลาดมหาดศาลของคนทำธุรกิจและคนเหล่านี้ก็ไม่เคยให้โอกาสกับนักออกแบบ ตอนผมกลับมาทำไม่สนใจ OEM ไม่สนใจระบบอุตสาหกรรม ผมมองว่าประเทศไทยเรามีจุดแข็งอะไร และจุดแข็งของเราคืออะไร แท้จริงเราก็รู้อยู่แล้วว่าจริงๆ แล้วเราว่าทางทรัพยากรธรรมชาติ บุคลากร แต่ไม่เคยนำมาใช้อย่างถูกต้องทางตอนผมกลับมา

โทษที่จริงๆ มีอีกอย่างคัลเจอร์ เรื่องของวัฒนธรรม เราวิชมากๆ ถ้าผมมองให้ดีผมถือว่าเป็นเรื่องของการสืบทอดวิถีชีวิตของเรา การสานเป็นคัลเจอร์อย่างหนึ่ง เมื่อเรามีวัตถุดิบ คน วัฒนธรรมที่เข้มแข็งเมื่อเราสามารถอย่างมารวมกันเราเชื่อว่าเราสู้เขาได้ แต่เราไม่แข่งด้านเทคโนโลยีเพราะเรารู้ว่าเราอ่อน เราไม่มีทางสู้เขาได้เลย ทุกวันนี้เรามีนักวิทยาศาสตร์หรือวิศวกรที่คิดอะไรให้กับประเทศที่เป็นรูปธรรม ในแง่ของระบบอุตสาหกรรมจริงๆ มีน้อยมาก แต่ทุกครั้งที่เราทำเฟอร์นิเจอร์ในสมองรู้เลยว่าต้องไปซื้อเครื่องจักรมาจากยุโรป หรือมาจากจีน ได้หัวน ญีปุ่น เกาหลี ไม่คิดว่าเราจะทำเองได้ แต่ลำพังผมมาตั้งธุรกิจผมไม่มีเงินซื้อเครื่องจักรแต่ที่ผมมีอยู่คือ เราพอจะมีฝีมือ ในที่นี้หมายถึงฝีมือดีไซเนอร์และฝีมือของช่าง ผมก็เลยคิดว่าอันนี้เป็นจุดแข็งที่จะสู้ได้และเป็นการเติมเต็มช่องว่างในตลาดยุโรปในขณะที่ทุกคนให้ความสำคัญด้านเทคโนโลยี ด้านแมสโปรดักชั่น แต่ผมให้ความสำคัญกับชาวบ้านสุดๆ ผมคิดว่าเป็นจุดเปลี่ยนและอิทธิพลตรงนี้ ที่เราพิสูจน์ให้เขาเห็นเกิดการขยับตัวเกิดการเปลี่ยนแปลงระยะหลังกระบวนการศึกษาหรือครูบาอาจารย์ก็เริ่มเปลี่ยนหันมาให้ความสำคัญทางด้านนี้ ผมไม่ได้ปฏิเสธเทคโนโลยี เพียงแต่สิ่งที่ผมทำคือมองจุดแข็งถูกที่มากกว่า ผมเลือกที่จะใช้โลว์เทคมากกว่าไฮเทคโนโลยี

กระบวนการออกแบบกับการทำงานทางหัตถกรรม

แกนของขบวนการคิดของการเริ่มธุรกิจ ผมไม่อยากจะใช้ว่าเป็นปรัชญาเพราะฟังดูมันดีเหลือเกิน ขั้วข้อเหลือเกิน ผมคิดง่ายๆ ว่า ถ้าผมจะทำโปรดักท์ขาย ผมคิดถึงผู้ใช้และผมคิดว่าเรามีคืออะไร ตอนที่เราริเริ่มต้นทำเราคิดอยู่อย่างเดียวว่าของต้องมีคุณภาพ ไม่ก็อปปี๊ และไม่ขายตลาดล่าง อันนี้เป็นหัวใจหลักของโยธกาทั้ง 3 ข้อและที่เหนือกว่านั้นว่าไม่ขายประเทศไทยเป็นนโยบาย แต่เมื่อเรากำหนดสิ่งเหล่านี้เราพบว่ามันเหมือนเพื่อเจอเพื่อฝันเรายังไม่รู้เลยว่าเราจะเข้าไปในตลาดยุโรปได้อย่างไรแต่ว่ามันเป็นปัญหาที่เราต้องแก้เมื่อเราคิดแบบนี้สิ่งที่ตามมา ผมต้องเปลี่ยนวิธีการคิดของช่าง ผมไม่สามารถสอนว่าต้องสานอย่างนี้ ต้องเข้าไปเรียนกับช่างว่าเขาทำยังไงคิดแบบไหนและผมจะบอกเขาว่าหากผมไม่ทำแบบคุณไม่คิดแบบคุณคุณทำให้ผมได้ไหมลักษณะที่ผมต้องการช่วงแรกโยธกาอิงงานหยาบเป็นต้นแบบในการทำงานเพราะเราไม่มีข้ออ้างอะไรเลย และผัดบขชาวประเทศไทยเป็นประเทศแรกในโลกที่ทำขึ้นมา ไม่มีข้ออ้างเลย จึงเริ่มจากหยาบแล้วเปลี่ยนทัศนคติของคนทำงาน ผมเปลี่ยนในแง่สิ่งที่คุณคุ้นเคยให้เปลี่ยนมาคุ้นเคยกับผม เขาคู่คุ้นเคยกับระบบเก่าแก่โรงงาน ซึ่งไม่มีพื้นฐานทางด้านการออกแบบเขาต้องปรับกระบวนการของเขาใหม่ว่าภาษาของนักออกแบบ หรือความงามในทัศนคติของเขากับนักออกแบบต่างกันอย่างไร เริ่มตรงนั้นก่อนผมไม่เคยใช้ช่างของนอกโดยไม่ได้เทรนในบริษัทเลย วิธีเทรนของผมใช้คนเก่งที่สุดในบริษัทแล้วให้เขาสอนช่าง

ให้มันเหมือนโมเดลเดียวกันหมด แต่อยู่ในการควบคุมของเรา เริ่มตั้งแต่การผลิตสินค้า คิดและวิธีมองหรือแม้กระทั่งทัศนคติของช่าง เมื่อทำงานผิดพลาด ผมบอกว่าทำไมไม่ทำแบบนี้ ช่างบอกว่าพี่ยังก็ไม่เห็นหากसानปิดลงไป แต่ผมบอกว่าไม่ได้ทัศนคตินี้ต้องลบออกไปให้ได้คิดว่าเขาไม่เห็น ผมสมมุติว่าวันหนึ่งหากเราส่งสินค้าไปสินค้าเกิดอุบัติเหตุมันเกิดขาหัก ตัวมันหักจะเห็นได้ในทันทีเมื่อคุณพบว่าได้ในของมันทุเรศ ผมว่าเครดิตนั้นพังทันทีกับสิ่งที่คุณสร้างมาอย่างดีอย่างแม้กระทั่งรถญี่ปุ่นในอดีตเวลาชนกันปั๊บสีมันหลุดไปมันเห็นกระป๋องนมที่เชื่อมปะแล้วพ่นสีทับ จะรู้สึกว่ามันเสียคุณค่าของรถหรือเกรดต่ำ แต่เราไม่ได้บอกของเขาไม่ดี แต่เราต้องเปลี่ยนทัศนคติว่าเราไม่ควรยึดได้ ต้องซื่อสัตย์กับงานของเรา หลากๆอย่างมันเกิดขึ้นในเวลานั้น

ผมไม่ได้คิดเรื่องดีไซน์จนสุดโต่ง ผมเคยโดนรุ่นพี่ที่เป็นนักออกแบบตำหนิว่า “มึงทำอะไร ทำไมทำยังงี้” ผมยอมรับว่าไม่ได้ให้ความสำคัญทางด้านดีไซน์แต่ปกติธรรมดาที่อิงดีไซน์ของห่วย เหตุผลคือความอยู่รอดขณะที่คนที่มาคอมเมนต์ผม คือเขาเป็นนักออกแบบฟลุ่ทิมไม่ใช่นักธุรกิจที่ดูแลลูกน้อง ขณะที่ผมดูแลลูกน้อง 40-50 คน เหตุผลในการทำงานต่างกัน กระบวนการคิดต่างกันแต่ผมไม่ลืมหน้าที่ของผมที่ต้องเป็นนักออกแบบที่ดี ตัวผมเล่นอยู่สองสามบทเวลาเริ่มกิจการผมเป็นนักออกแบบผมเป็นผู้ผลิตและเป็นผู้ประกอบการตลาดต้องไปขายของด้วยทำให้ผมเรียนรู้ทุกอย่างกระทั่งมันทำให้ผมรู้ว่าเมื่อไรที่ปากท้องคุณอึด จะเล่นอะไรก็ได้ ทำอะไรก็ได้ โยธกาแรกๆจะไม่เห็นดีไซน์เท่าไร เป็นเรื่องพื้นฐานของการสร้างธุรกิจแต่ต่อมาทุกอย่างก็เปลี่ยนไป มีโอกาสทำงานดีไซน์มากขึ้น

เรื่องคอนเซ็ปต์แรงบันดาลใจมันไม่ซับซ้อนตั้งอยู่บนวิถีชีวิตของคนในเวลานั้น เราทำของให้คนใช้ แต่เราจะเต็มเต็มอย่างไรก็ได้ จะทำอะไรก็ได้ตราบนานพอที่มันฟังก์ชันนอลต้องไม่เป็นสัตว์ประหลาดในห้องนอนนั้นหรือบ้านนั้น ไม่เป็นตัวตลกแต่เป็นตัวสอดแทรกได้ทุกองศาของบ้านหากเปรียบเทียบโยธกาเป็นอะไรสักอย่างผมเปรียบเทียบเสื้อเชิร์ตสีขาว ไวท์เชิร์ต ผมเชื่อว่าเปิดตู้เสื้อผ้าทุกคนต้องมีไม่ต่ำกว่าสองตัวผมไม่ใช่ฟังก์ชันเชิร์ตเชิร์ต หรืออะไรก็ได้ ผมเชื่อว่าบางคนไม่มีเสื้อเหลือง เสื้อแดง แต่เสื้อขาวต้องมี บางคนยังไม่มีกางเกงยีนส์ ผมเชื่ออย่างนั้น เราอยากเป็นอย่างนั้น ทุกคนใช้ได้ เทได้ทุกโอกาส สวยได้ทุกโอกาส เป็นแนวนโยบายการดำเนินงานทางธุรกิจมาโดยตลอด

นิยามเฟอร์นิเจอร์โยธกา

เรื่องของจิตวิญญาณผมมองงานโยธกาว่าเป็นฝรั่งในร่างเอเชีย คือเราเป็นสากลขณะที่มันมีความเป็นคนตะวันออก ผมว่าไม่ต้องบอกก็รู้ อย่างคนตะวันออกนี้ส่วนมากเราได้ยินคำพูดเสมอว่า “เราอยากทำสินค้าที่มีความเป็นไทย” ผมว่าตัวนี้เป็นนิยามที่ดีในการทำธุรกิจคุณต้องถามตัวเองว่าความเป็นไทยในโปรดักคืออะไร แต่ผมมองในด้านนามธรรม เช่น การสาน มีจิตวิญญาณของคนตะวันออก แต่ตัวโปรดักที่มีความเป็นสากล แม้กระทั่งสีสันทันก็ไม่ใช่คนตะวันตกหรือออกเอิร์ทโทน มีความเป็นกลางสูงมาก หากถามผม คือวิญญาณของฝรั่งในร่างของเอเชีย เป็นเรื่องของสเปิร์มเซลล์มากกว่า สินค้าโยธกาดูเท่าไรก็ไม่เป็นไทยเป็นฝรั่งก็ไม่ใช่เป็นส่วนผสมตรงกลางพอดี ซึ่งตรงนี้มีคนถามว่าเขาจะรู้ได้อย่างไร มันไม่มีสูตรสำเร็จในการบอก มันเป็นเรื่องส่วนตัวมากๆอันดับแรกที่ผมคิดว่าต้องเกิดก่อนคุณต้องรักความเป็นตะวันออกของคุณ

ก่อนผมเป็นคนคลั่งตะวันออก ผมภูมิใจที่เป็นคนตะวันออก ไม่เคยคลั่งฝรั่งในแง่ดีไซน์แต่ผมคิดถึงเขาในกระบวนการคิดหรือสิ่งที่เขาทำเวลามีคนถามว่ามาสเตอร์ด้านดีไซน์ของคุณเป็นใคร ผมบอกก็รากเหง้าของผมพูดถึงงานเฟอร์นิเจอร์อาร์ตของจีนเขาไม่ได้บอกใคร แต่คุณดูชิ้นงานของเขากระทั่งปัจจุบันมันยิ่งใหญ่และคนยังทำตาม นี่เราไม่พูดถึงมาสเตอร์พูดเพียงโพล์คาร์ต หากเราชื่นชมตัวตนของเรา คุณไม่ต้องห่วงเรื่องการทำงานมันออกมาเองโดยเราไม่รู้ตัว ยังไงเราก็เปลี่ยนตัวเองไม่ได้

ผมมองว่าถ้าคุณจะทำธุรกิจในตลาดโลก ตลาดโลกแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ คือ ตลาดเอเชียกับตลาดยุโรปแต่คุณคิดว่าตลาดยุโรปเป็นตลาดหลักผู้บริโภคของโลก ถามว่าเวลาคุณจะทำของไปขายเขาคุณควรจะเป็นใคร อย่างที่ผมบอกว่าคุณต้องทำให้เจอบว่าตัวตนของคุณเป็นใคร แต่ถ้าคุณทำตัวของคุณเป็นฝรั่งและอยู่กับฝรั่งคุณไม่ได้รับการยอมรับ 100 เปอร์เซ็นต์ แต่หากคุณเป็นเอเชียที่มีวิถียุทธศาสตร์เหมือนที่ผมบอก ฝรั่งในร่างเอเชียขายยอมรับคุณได้

การยอมรับของคนต้องใช้เวลาสะสม ต้องสร้างพิสูจน์ตัวคุณเอง ผมเฝ้าดูหลายๆบริษัทหรือธุรกิจที่ทำธุรกิจส่งออก ผมขออนุญาตผมไม่ได้ยกย่องบริษัทโยธกาแต่ผมกล้าพูดได้ว่าโยธกาเป็นบริษัทต้นๆที่เข้าไปในตลาดยุโรปกลางบนได้อย่างสง่าผ่าเผย โดยเขายอมรับตรงนี้เป็นข้อพิสูจน์ ตัวตนของเราต้องมีถ้าเราจะไป แต่ถ้าคุณจะไปแบบฝรั่งจริงๆคุณเป็นได้แค่เซกคันชอยส์ไม่สามารถเป็นเฟิร์สชอยส์ในตลาดยุโรป เป็นแค่เฟิร์สชอยส์ในตลาดเอเชีย เพราะคนเอเชียซื้อสู่ตลาดยุโรปไม่ไหวที่ผมบอกที่ดีไซน์ที่มีกลิ่นอายความเป็นฝรั่งเต็มตัว ดูยังไงก็เป็นฝรั่ง แต่ผมต้องการให้ฝรั่งยอมรับ ตลาดหลักยอมรับแล้วตลาดรองในโลกจะเดินตามหมด คุณรู้ไหม ผมไม่สนใจตลาดอเมริกาเลย ทั้งที่คนทั่วไปจ้องตลาดอเมริกาและญี่ปุ่น โยธกาไม่เคยให้ความสำคัญกับทั้งสองตลาดนี้เลย โยธกามองว่าตลาดโยธกาเป็นตลาดแม่บ้านและตลาดกลางล่างอย่างที่ผมบอกดีไซน์ของผมต้องเป็นตลาดยุโรปส่วนตลาดเอเชียคือตลาดแมส คนกำลังสร้างตัวเอง ตลาดญี่ปุ่นเป็นตลาดเฉพาะโยธกาใช้ตลาดยุโรปเป็นหลัก ดังนั้นสเกลของตลาดยุโรปจึงเข้าตลาดญี่ปุ่นไม่ได้ แต่มันมีข้อแม้อย่างหนึ่ง สินค้าจากยุโรปหากเข้าตลาดญี่ปุ่นต้องเป็นไฮเอนด์อย่างเดียว แต่คนญี่ปุ่นไปดูตลาดยุโรปก่อนเขาเข้าประเทศเขา สิ่งที่เกิดจากประสบการณ์การทำงานมันต้องเฝ้าสังเกตว่าเราทำอะไรอยู่ทำกับใครและเราจะอยู่จุดไหน จุดไหนที่เราควรเข้าไปยืน ผมไม่ให้ความสำคัญแม้กระทั่งตำแหน่งนักออกแบบไม่มีอิทธิพลต่องานของผม ผมไม่สนใจกระทั่งทำแบรนด์โยธกาด้วยซ้ำไป ไม่ใช่เพราะไม่รัก แต่รู้ว่าผมต้องลืมนั่นเพื่อเข้าไปอยู่กับคุณให้ได้หากคุณเข้าตลาดยุโรปได้ไม่ต้องห่วงเรื่องชื่อคุณจะเห็นนักการตลาดพูดว่าโพลีซันนี่คุณคืออะไร ทาร์เก็ตกรุ๊ปคุณคืออะไร แรนด้อมสำคัญแค่ไหน ผมบอกมันไม่ได้อย่างที่คนพูดทางปฏิบัติเป็นไปไม่ได้เลย ยิ่งสินค้าเฟอร์นิเจอร์หากเข้าตลาดยุโรปไม่ต้องว่าเฉพาะโยธกา แต่ติดเมดอินไทยแลนด์ คำตอบคือไม่ได้ จะไม่มีใครซื้อ หากเขียนว่าทำมาจากประเทศไทย นี่เป็นความปดรัวของนักออกแบบและนักธุรกิจไทย ขั้นตอนต่อไปผมเปลี่ยนวิธีการใหม่ เขาก็ไม่ซื้อคุณ คุณตัดโอกาสการทำธุรกิจคุณหรือเปล่า ผมก็เลยไม่ใส่ใจก็ได้แต่ช่วยซื้อหน่อยไว้ในตลาดยุโรป มันเป็นจุดเริ่มต้นที่ต้องให้คนเห็นสินค้าเราก่อนนั่นเป็นจุดเริ่มต้นตั้งแต่วันนี้ ถึงวันนี้กว่าห้าสิบบริษัทที่ซื้อขายกับเราครั้งต่อครั้งต้องขายในแบรนด์โยธกาเราค่อยๆเปลี่ยนเขา ถ้าคุณไม่ยอมซื้อชื่อโยธกา ผมจะถอนแล้วไปขายคนอื่น คือเราเริ่มเปลี่ยนอย่างนี้มีเจราจาต่อรอง ยกเว้นบริษัทใหญ่จริงๆที่ต่อรองกับเรา เราก็ยอมมัน เพราะมันเป็นโซลูชันให้เรา โลกมันแคบลง

ผมบอกนักออกแบบมือใหม่และนักธุรกิจบ้านเราได้อย่างห่วงเรื่องแบรนด์มาก คุณให้ความสำคัญเรื่องสินค้าก่อน ให้อยู่ในตลาดของเขาให้ได้ นั่นคือจุดเริ่มต้นของการสร้างแบรนด์ ผมมักจะพูดเสมอว่าโยธ

กาเป็นเมืองลัอมปา ของผมไปเมืองก่อนประเทศไทยคือปา ผมไม่สนหรือไม่ให้เกียรติเพราะตลาดของไทย ไม่ใช่ของผม มีปัญหาด้านการยอมรับทัศนคติเรื่องราวการใช้ของไทยเป็นสิ่งที่ต้องแก้ไขคิดว่าเราต้องประสบความสำเร็จตลาดยุโรปก่อนแล้วค่อยมาที่บ้านปาเมืองเถื่อนสุดท้ายมันก็เป็นอย่างที่เราคิดเราได้รับการยอมรับ เราเดินทางกลับมาบอกเราต้องการขายในประเทศเท่านั้น เราขายได้ฉลุยเลย คุณจะไม่เห็นโฆษณาบริษัทโยกกาในสื่อใดเลย แต่ตลอดสองสามปีที่ธุรกิจมันพึ่งพาบลงมา โยกกาไม่เคยลดคนงาน ไม่ตัดเงินเดือน มีไอทีทำ มีอยู่เหตุผลเดียว คือสินค้าที่ผมยื่นเสนอให้คุณ เราเคยพูดเล่นว่าคุณไม่มีสิทธิ์ปฏิเสธ ผมเหมือนเจ้าพ่อ เราทำแต่สิ่งดีมีคุณภาพราคาสมเหตุสมผลให้กับคุณ

ผลงานที่ประสบความสำเร็จ

งานที่ประสบความสำเร็จของผมขอใช้คำพูดเดิมที่พูดเสมอ ความสำเร็จของงานแต่ละชิ้นอยู่ในหัวเวลานั้นๆ แต่ไม่ใช่ที่สุดของความสำเร็จ ถ้าบอกผมสุดยออดขึ้นนั้น ขึ้นนี้ ต้องรอให้ผมตายไปจากโลกนี้ เพราะว่าผมไม่ได้ทำมันอีกแล้ว และเลือกสิ่งที่ผมทำมาตลอดว่านั่นคือสิ่งที่ดีที่สุด แต่ถ้าถามผมเวลานี้ผมชอบงานทุกชิ้นไม่มีอะไรพิเศษ แต่ไม่ที่สุด ผมชอบเก้าอี้ดำไลที่สุดที่ทำจากลิเภา มันเป็นอะไรในตัวมันเอง อายุมันเกือบสิบปี ผมดูมันเมื่อไรมันสวยตลอดเวลา แต่อันหนึ่งที่ผมภูมิใจที่สุด ณ วันนี้ คือ ผมทำเก้าอี้กระดาศยสับปะรด ผมถือว่าเป็นความท้าทายมาก ผมบอกได้เลยว่าเก้าอี้กระดาศยที่ผลิตขึ้นมาในโลกนี้ ประเทศไทยเป็นประเทศเดียวที่สามารถทำให้มีสีสันและลูกเล่นมากที่สุด และก็ใช้เวลาใช้เร็วเท่าไประเทศต่างๆหรือนักออกแบบคนอื่นทำ บางทีดูปั๊บสวย นั่งปั๊บสวยซ้ำเลย แต่ของโยกกาสวยด้วยสี นั่งก็ไม่ซ้ำ ลูกเล่นก็มีแม้กระทั่งตัวเก้าอี้เอง ก็มีกลิ่นหอมเมื่อคุณนั่งมันเป็นการรวมหัตถกรรม อุตสาหกรรมและเทคโนโลยีเราทำร่วมกับทาง สวทช. คิดขึ้นมาว่าทำอย่างไรให้เก้าอี้กระดาศยเวลานั่งแล้วมีกลิ่นลาเวนเดอร์ลอยขึ้นมาด้วย ซึ่งโปรเจกต์นี้จบและสำเร็จ ผักตบชวาก็ดีหรือดีไซน์ไม่ท้าทายเท่ากระดาศย เพราะผมต้องเข้าไปยุ่งตั้งแต่กระบวนการผลิต กระบวนการคิด ดีไซน์ทุกอย่างเลย ผมพบว่าวันนี้อันนี้เป็นมาสเตอร์ของ ผม ผมภูมิใจมากที่สุด ในแง่ของการใช้ความคิด

การผลักดันนักออกแบบรุ่นใหม่

อย่างที่ผมบอก ผมมีความเป็นตะวันออกสูงและมองศักยภาพของนักออกแบบไทยว่าไม่เป็นรองกระบวนการคิดและผมพูดเสมอว่าการออกแบบไม่มีพรแดน ในอดีตอาจใช่แต่ปัจจุบัน ไชเบอร์ ไอที มันไม่ใช่ คุณรับรู้ตลาดเวลาและผมผลักดันนักออกแบบไทยเพราะเชื่อในศักยภาพว่าไม่เป็นรองจริงๆ หลังจากที่เศรษฐกิจโลกมันพัง และผู้ประกอบการมีปัญหาว่าไม่มีนักออกแบบทำงานให้หรือนักออกแบบที่ไม่สามารถทำงานกับผู้ประกอบการเหมือนเป็นเส้นขนานตลอดเวลา การคิดหรือวิธีคิดมันต่างกันนักออกแบบมีไอ้โก้สูง ผู้ประกอบการก็มีวิธีคิดมักพูดว่าฉันเป็นนักธุรกิจมีประสบการณ์สูง นักออกแบบไม่รู้อะไรเลย นักออกแบบก็มักบอกว่าผู้ประกอบการไม่มีวิสัยทัศน์ ไม่มีรสนิยม มันไม่มีทางเข้ากันได้

ที่ผมมีปั้นนักร้องแบบ เพื่อต้องการปรับกระบวนการคิดใหม่ว่าคุณต้องยอมรับเขาก่อน ยอมรับผู้ประกอบการก่อนว่าการดีไซน์ที่ประสบความสำเร็จได้มีเรื่องมารีเกิดตั้งเข้ามาเกี่ยว แต่ผู้ประกอบการก็ต้องให้ข้อมูลที่ดีกับนักร้องแบบ ดังนั้นการที่ผมผลักดันนักร้องแบบขึ้นมาไม่ใช่เป็นนักร้องแบบที่ดีเพราะผมเชื่อว่าคุณลองถามว่า การที่ได้เรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ก่อน ผมไม่ได้บอกว่าคุณต้องทำอะไร แต่ผมใส่กระบวนการตลาดให้เขาเท่านั้นเอง นี่เป็นจุดที่ผมเชื่อในศักยภาพ แต่ผมเปลี่ยนทัศนคติของนักร้องแบบก่อนเพราะไม่มีโอกาสคุยกับผู้ประกอบการ เราคุยกับนักร้องแบบก่อนว่าเราทำแบบนี้กับเขาได้ไหม เราค่อยๆ เปลี่ยนได้ไหม คนเราเวลาเจ็บจะอธิบายได้อย่างไรว่าเจ็บหากไม่โดนมีดบาดก็รู้ว่าเจ็บของมีดบาดเป็นอย่างไร เพราะฉะนั้นเขาเจ็บจากธุรกิจแล้วมีใครไปเติมให้เขาว่าลองแบบนี้ไหม คนที่เจ็บจะยอมเปลี่ยนทัศนคติ ถ้าไม่เคยผิดพลาดก็ไม่ยอมเปลี่ยน

อนาคตของโยธกา “สกุลช่างโยธกา”

คือ ผมอยากบอกว่าผมมักพูดบ่อย ผมอยากสร้างสกุลช่างโยธกา สกุลช่างในที่นี้คือ สกุลช่างที่ให้ความสำคัญด้านเทคโนโลยีและเป็นสกุลที่เป็นตัวตนของเราไม่เป็นทาสกระบวนการคิดฝรั่ง เราจะคิดแบบคนตะวันออก สกุลช่างโยธกาผมไม่ได้บอกว่าโยธกาจะเป็นโรดโมเดลให้ใครบางคน แต่ว่าสิ่งที่เราทำอยู่ในปัจจุบันได้พิสูจน์อะไรบางอย่างเพื่อที่จะเดินต่อ เมื่อก่อนผมไม่เคยคิดว่าจะจ้างลูกน้องหรือคนเขามาช่วยผมทำงาน แต่วันนี้อาจเป็นเพราะอายุผมเปลี่ยนไป ผมคิดว่าผมจะปั้นคนขึ้นมา แต่ผมไม่ได้ทำให้เขาเป็น สุวรรณ2 สุวรรณ3 นะผมจะกลายเป็นเหมือน โยธกา1 โยธกา2 โยธกา3 ความหมายของ 1,2,3 คือโยธากียังต้องทำ หัตถกรรมเหมือนเดิม แต่ปรัชญาในกระบวนการคิดอาจเปลี่ยนแปลงไป รูปแบบเปลี่ยนแปลงไป ซึ่งกระบวนการนี้เกิดขึ้นมาแล้วในโลกอย่าง Christian Dior, Yves Saint Laurent พอเขาตายไปจากโลกนี้ มันก็เปลี่ยนไปด้วยอย่าง Kenzo เขาขายธุรกิจมันเปลี่ยนไป เพียงชื่ออยู่แต่กลิ่นมันต้องอยู่นะ โยธาก่ออีก 20-30 ปีข้างหน้าจะเป็นอย่างไร ผมไม่ทราบ เพราะผมไม่อยู่แล้ว หน้าตาของสินค้าโยธกาอาจไม่เหมือนปัจจุบันก็ได้เพราะมันถามว่าสกุลโยธกาจะเกิดใหม่มันต้องเกิด เพราะผมคิดทำให้มันเป็นจริงและฟอร์มทีมขึ้นมา จ้างคนเข้ามาทำงานให้เป็นลูกน้องไม่เพียงทำงานให้โยธกา แต่บริการให้บริษัทที่ต้องการให้ดีเวลอปสินค้าให้ แต่ให้วัตถุดิบของเขา โยธกาต้องอยู่แต่อยู่อีกนานเท่าไร ผมตอบไม่ได้

“เก้าอี้” ในนิยามความหมายของสุวรรณ คงขุนเทียน

มันคือเครื่องเรือนที่ตอบสนองหรืออำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์ในวิถีชีวิต ซึ่งแต่ละยุคสมัยซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างสมมุติว่าคุณทำเก้าอี้ในยุคหลุยส์ของฝรั่งเศสซึ่งผู้หญิงนั่งกระโปรงเป็นชุด งานออกแบบมันก็ต้องรองรับไลฟ์สไตล์แบบนั้นหากในปัจจุบันให้คนนั่งยีนส์มานั่งเก้าอี้แบบนั้นก็คงไม่เหมาะ เพราะฉะนั้นจริงๆ ตัวเฟอร์นิเจอร์ความหมายของผม ก็คือ มันตอบโจทย์ของวิถีชีวิตของแต่ละยุคแต่ละสมัยได้ ความหมายของมันคือ เฟอร์นิเจอร์ เก้าอี้เหมือนกันหมด เท่านั้นเอง เก้าอี้มันมีตั้งหลายลักษณะแบ่งประโยชน์ใช้สอย หรือแบ่งตามรูปแบบในการใช้งานมันถูก กำหนดโดยตัวของมันอยู่แล้ว อย่างเช่น เก้าอี้

รับแขก มันก็จะถูกกำหนดโดยการนั่ง ความสูงเก้าอี้กินข้าว ก็ถูกกำหนดด้วยการนั่ง แต่ปัจจุบันมันไม่ได้จำกัดว่า เก้าอี้กินข้าวต้องสูง เก้าอี้รับแขกต้องต่ำ ต้องเตี้ย มันกลายเป็นว่ามันขึ้นอยู่กับความต้องการของคุณว่าคุณต้องการมันเป็นอะไร และอย่างไร

ผมเคยทำเก้าอี้ตัวหนึ่ง ถามว่าเก้าอี้ทำไมต้อง 4 ขา ส่วนมากความจริงเดี๋ยวนี้มันก็มีเก้าอี้เป็นก้อนก็มีไม่เป็นขาที่มี ก็อย่างที่ผมบอกว่าการเวลามันเปลี่ยน กระบวนการคิดก็เปลี่ยน รูปทรงมันก็เปลี่ยน ฉะนั้นแต่ละยุคแต่ละสมัยมันขึ้นอยู่กับว่าคุณคนนั้นจะคิดกับมันยังไง แล้วมันไม่ได้ยึดติด แต่ว่ามันมีปัญหากล่าวว่าเก้าอี้กินข้าวหมายถึงอย่างนั้น เก้าอี้รับแขกหมายถึงอย่างนั้น มันหมายถึงขนาดยังเป็นตัวกำหนดอยู่ขนาดและความสูงของมันอย่างพวก Day Bed นับว่ามันเป็นเก้าอี้พฤติกรรมมัน ตอบโจทย์ของคนอาบแดด คนโบราณไม่มีของใช้สำหรับการอาบแดดนอนกับเสื้อ อันนี้เป็นวิถีชีวิตของคนยุคใหม่ Day Bed มันเป็นเก้าอี้ที่นั่งถึงนอนให้กับคน นกออกแบบไปเต็มจรีตเข้าเพื่อตอบสนองการใช้งานของคนยุคสมัยใหม่นั้นเอง

ผลงานออกแบบเก้าอี้ของสุวรรณ คงขุนเทียน

ผมจะไม่บอกว่าผลงานเด่น แต่ผมมีงานขายตลอด ถ้าผมกำหนดว่าตัวนี้เด่น แต่อันที่จริง ไม่ใช่ ถ้าอีกหลายปีต่อมาผมอาจจะมีตัวที่ดีกว่ามันก็ได้ เพราะฉะนั้นผมจะไม่มีคำว่าตัวเด่น และมันไม่ใช่มาสเตอร์พีทจะเป็นมาสเตอร์พีทได้ ก็เมื่อตอนนั้นคนนั้นหยุดทำงาน หรือตายไปแล้ว แล้วไอคนอยู่ข้างหลังจะเป็นคนบอกว่า ผลงานชิ้นนี้นั้นสุดยอด นั่นก็คือมาสเตอร์พีท แต่คนปัจจุบัน ในขณะที่เราทำงานอยู่ มันไม่สามารถบอกได้ว่า ตัวนั้นจะเป็นมาสเตอร์พีท แล้วผมก็ไม่เห็นด้วยว่า มันจะเป็นมาสเตอร์พีทในขณะที่คุณยังดำเนินชีวิตอยู่แล้วยังดำเนินธุรกิจอยู่ เพราะว่าที่คุณต้องคิดใหม่อยู่ตลอดเวลา เพราะฉะนั้น เก้าอี้ตัวที่ได้รับรางวัลไม่ได้หมายความว่ายอดเยี่ยมประสบความสำเร็จ มันคือรางวัล ณ เวลานั้น เรามีสิทธิที่จะได้รับรางวัลไปเรื่อย ๆ

คือจริงๆ งานผมดูซับซ้อน แต่วิธีคิดของผมดูไม่ซับซ้อน ที่จริงผมให้ความสำคัญกับการออกแบบเก้าอี้ ผมพูดอยู่เสมอว่าทำงานให้กับคนใช้ ไม่ได้ทำงานเพื่อจะบอกว่าเราเจ๋ง มันไม่เหมือนกัน ถ้าคิดว่าเราเจ๋งเราจะออกแบบบ้ายังก็ได้ คนซื้อไม่ซื้อมาดูชอบ แต่พอทำงานออกแบบให้คนใช้มันมีเรื่องของสะดวกสบาย บำรุงรักษา คือ มันรวมทุกอย่างเป็นอันเข้าใจกันเลยว่า มันไม่เพียงแค่ว่าสวยงามอย่างเดียว มันจะรวมทุกอย่างอยู่ในตัวทั้งหมด ในเมื่อโยธากา สินค้าของโยธากามันดูพึ่ๆ พึ่ๆ ในที่นี้ หมายความว่า คุณเห็นบางคนเขาทำดีไซด์ คุณจะเห็นเยอะๆ เยอะแล้วไม่ลงตัว ของโยธากามันดูเยอะ แต่เยอะจนรับได้ เหมือนอย่างเก้าอี้ผมความที่มันเยอะ แต่พอดูรวมแล้วมันก็รับได้ ในมิติที่เรารับได้ มันมีแบบเยอะในมิติที่เรารับได้ มันมีในมิติที่รับไม่ได้ เพราะฉะนั้นงานของโยธากาจริงๆ มันดูซับซ้อนในตัวมัน แต่กระบวนการคิดมันไม่ได้ซับซ้อน แล้วผมไม่ได้มี กระบวนการ หรือแนวความคิดอะไรสำหรับเก้าอี้ตัวนี้ แนวคิดของเก้าอี้ คือ นั่งสบาย มันคืออันเดียวกัน จะที่ๆ ก็เรื่องของที่นั่งสบาย คำตอบก็คือนั่งสบายอย่างเดียว เท่านั้นเอง พอพูดอย่างนี้ มันเหมือนกับว่าผมไม่มีแนวทาง เพราะฉะนั้นแนวทางของผมก็คือว่า ประสบการณ์ของผม คือ แนวคิดมันบอกให้ผมต้องทำยังไง สรุปอย่างนี้ดีกว่า ดูเหมือนเก้าอี้ผมจะเยอะ แต่ผมเหมือนดูตลกกลิ้ง จากเยอะทำเป็นไม่เยอะได้ เทคนิค และรายละเอียดลวดลายเส้นสายของมันอาจจะดูง่ายมากเลยแต่ว่ามันจะมีดีในเรื่อง

ของงานถัก งานผูก งานมัดมากกว่าผมเล่นกับเทคนิคพยายามอยู่กับเทคนิคอยู่กับแนวคิดของมัน แล้วเอามาใช้ในงาน คนอื่นเขาอาจจะมองเรื่องของแนวคิดหรือรายละเอียด เป็นอีกแบบหนึ่ง แต่ในฐานะของผม ผมจะให้รายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ เป็นเหมือนงานของผม คือ ออกมาตรงมูมนี้ ผมจะบิดนิดหนึ่งอะไรอย่างนี้ คือผมจะเป็นคนแบบที่เรียกว่า มีลูกเล่นอะไรซ่อนอยู่ ไม่เดินไปตรงๆ ประมาดนี้มากกว่า ผมสนุกกับมัน แล้วมันเป็นคาแรกเตอร์ของผมด้วย สมมุติว่าผมบอกว่ามีเส้นตรงวิ่งมา คุณบอกว่า เออสวยแล้ว แต่ผมบอกผมยังต้องมีอะไรอีก มีอะไรนิดหน่อยในความเรียบง่ายของผม แต่รูปทรงเก้าอี้ของผมง่ายมาก แต่ผมจะผูกมัดซะจนมันไม่หยุบหยิบเลย แต่มันอยู่ในกรอบของผม แต่คนบางคนที่เขาดีไซน์เก้าอี้ก็ดีไซน์เทลหยุบมาก ดีเทลข้างในเยอะมาก คือ มันเยอะทั้งหมด แต่ผมจะมีกรอบของมันอยู่ แต่ทุกอย่างมันหยุบอยู่ในกรอบ ไม่ให้มันกระเด็นอยู่นอกกรอบ ไม่จั่นตัวกรอบ คุณจะเห็นมันทั้งตัว ไม่จั่น คุณจะเห็นหยุบหยิบหยุบหยิบอยู่ข้างใน คือผมคุมมัน คือไม่ให้มันเด็นออกเท่านั้นเอง

แนวคิดในการออกแบบเก้าอี้ Form Follow Function หรือ Function Follow Form

ความคิดมันตกผลึกไว้แล้ว ความจริงบางทีการออกแบบฟังก์ชันมาก่อนฟอร์มก็มี มันไม่ใช่เป็นข้อตายตัว แล้วจริงๆ ฟอร์มฟอลโลว์ฟังก์ชันเนี่ย ใครๆ เขาก็พูดกันเพราะว่าเป็นทฤษฎีที่เราเรียนมา แล้วเราก็ถาม เออ มันก็จริงนะ ถ้าเราทำฟังก์ชันของการนั่ง แล้วเราจะทำยังไงให้ฟอร์มมันนั่งสบาย มันตามอย่างนี้จริงๆ แต่ในโลกปัจจุบัน พอเราทำงานหนักๆ เข้า มันอาจจะไม่ฟอลโลว์ก็ได้ ฟังก์ชันมันอาจจะกำหนดฟอร์ม แต่เมื่อก่อนฟอร์มมันอาจจะตามฟังก์ชัน แต่วันหลังเราบอกว่า เช่น เราทำเก้าอี้กินข้าวนั่งเตี้ย ฟังก์ชันของเราที่ต้องการให้เป็นเก้าอี้กินข้าวนั่งเตี้ย เราไม่ได้บอกว่าเราจะเอาฟอร์ม แต่เราเอาฟังก์ชันมากำหนด เลยก็ต้องเปลี่ยนเป็นเก้าอี้กินข้าวนั่งเตี้ย แต่ความคิดผมมันต้องกว้างสิเก้าอี้กินข้าวนั่งเตี้ยมันถึงจะนั่งสนุก คือเห็นไหม มันจะมีฟังก์ชันก่อนฟอร์มจะตามมา จันกระบวนการอันนี้ ถามว่า ผมเชื่อว่าในอดีตเขาก็จะตามมาว่าฟังก์ชันมาฟอลโลว์ฟอร์ม หรือมากำหนดฟอร์ม แต่ในอดีตมันกำหนดว่าฟอร์มมันต้องมาก่อนฟังก์ชัน ฟอร์มมันต้องตามฟังก์ชัน ปัจจุบันฟังก์ชันมันจะเป็นตัวบอกส่วนใหญ่ เพราะคนสมัยนี้นั่งเห็นอะไรที่แบบประหลาดๆ ที่นี่ไม่ถึง เขาก็อาจไม่ได้ยึดติดทฤษฎีนี้ได้ เป็นทฤษฎีใหม่ที่เกิดขึ้นในอนาคตก็ได้ ผมลองนึกว่าบางทีการเป็นนักออกแบบอย่าพยายามผูกขาดกระบวนการคิดหรือเคยมีคนถามผมบอกว่า คุณบอกได้ไหมว่างานออกแบบคุณเป็นสไตล์อะไร ผมบอกว่าผมไม่กำหนด โดยตัวเองว่าตัวเองจะเป็นอะไร ถ้ากำหนดเป็นอย่างนี้เหมือนเป็นการขีดเส้น โดยคุณให้ผมเดินออกจากตรงนี้ไม่ได้ นักออกแบบแท้ที่จริง คุณต้องสั่นไหวให้กับกาลเวลา แต่เวลาอาจเป็นอย่างนี้คุณอาจเป็นอย่างนี้ได้ พอเวลามันเปลี่ยนไปตัวคุณจะเปลี่ยนตาม

ลักษณะเฉพาะของงานออกแบบเก้าอี้ของโยธกา

จริงๆ ผมไม่เคยรู้ตัวมาก่อน สิ่งที่มีมันเกิดขึ้นมันถูกคนอื่นบอกว่าผมเป็นอย่างนั้นอย่างนี้ แล้วผมก็ย้อนกลับมาดูตัวเอง คือมีคนบอกว่าผมเป็นออเรนทอล แล้วผมก็มาดูว่า เฮ้ย..ผมเป็นออเรนทอลตั้งแต่

เมื่อไร ผมเป็นเพราะว่าผมทำอะไรง่าย ๆ เส้นสายผมง่าย ๆ ผมคิดว่าอย่างนั้นนะ แต่ผมก็ไม่ว่า ทำไม่ถึงมองผมเป็นออเรนทอล ผมไม่เคยกำหนดตัวว่าต้องเป็นอย่างนี้ ผมต้องเป็นอย่างนั้น อยู่ ๆ มาวันหนึ่ง ตอนที่ผมเป็นเฟรนด์มาก ๆ เพราะว่าผมเปลี่ยนตัวเองไปตามกาลเวลา ถ้าวันนั้นเขาบอกว่าผมเป็นออเรนทอลแล้ว แล้ววันนี้เขาอาจมองสุวรรณไม่ใช่ออเรนทอลแล้ว มันไม่จำกัดตายตัว แต่อันหนึ่งที่ตัวของผมเป็น คือ ความเรียบง่าย แล้วเห็นเขาบอกว่าผมเรียบง่าย เห็นเขาถกๆอย่างนี้ แต่เฟรมโครงร่างเก้าอี้มันคุมเส้นของการถกทั้งหมดอยู่ได้ และมีความงาม นี่คือการง่าย

ผมเป็นคนเข้าใจยาก ประสบการณ์มันทำให้ผมรู้อย่างที่มันอาจอธิบายเป็นเป็นคำพูดไม่ได้จริงๆ แต่ผมจะบอกว่า เหมือนกับเด็กนักศึกษาส่งงานมาตรวจ ณ ตอนนั้น ผมให้เขาส่งรูปมา ผมแก้ไม่ได้ แต่พอเขายกตัวเก้าอี้มาถึงที่ ผมแก้ได้มันบอกไม่ถูก ผมรู้ว่าผมไม่ชอบ แต่ผมไม่รู้ว่าผมไม่ชอบตรงไหน แล้วผมก็ไม่ว่าจะแก้ตรงไหน คือ อย่างเวลาจะเขียนเป็นทฤษฎีมันไม่มี แต่ ความรู้สึกมันจับใจก่อนว่าสิ่งที่อยู่ข้างหน้าคุณว่าสิ่งที่ไม่ชอบเพราะอะไร บางทีคุณอาจจะหาคำตอบในเวลานั้นไม่ได้ สักพักหนึ่งคุณอยู่กับมัน เขาก็เริ่มซึมซับ เขาจะสื่ออะไรกับเรา บ่อยครั้งที่เด็กส่งงานมาให้ตรวจผมนั่งไ้เป็นชั่วโมงเลย มองตั้งนานก็ไม่ว่า ผมไม่รู้เหมือนกัน เขาเอากี่ตัวนั้นมาให้ผมดู แก้ไม่ได้ จน 2 วันหลัง ผมถึงแก้ให้ได้ คือ อย่างนี้มันไม่ได้มีทฤษฎี สิ่งที่มีมันอยู่ข้างหน้าเรา มันไม่มีทฤษฎีจับ แต่มันก็เป็นการใช้ความรู้สึกจับต่างหาก ผมเชื่อว่านักออกแบบหลายคนก็เป็น ผมถึงไม่ถามตรงนั้น ทำไมต้องไปทำเหล็กตรงนั้น ต้องไปทำเก้าอี้ตรงนั้น มันเป็นความรู้สึกว่า ไปสร้างอะไรสักอย่างหนึ่งเป็นโครงสร้างเพราะที่จะรับตัวมัน คุณไม่ได้คิดที่จะเอาไม้มาต่อ แต่ก็หาตัวอื่นที่จะให้ขึ้นมาแทนมัน มันเป็นความรู้สึกว่า จะเอาอะไรมาเล่นต่อ แต่บอกไม่ได้ว่าคืออะไรจนกว่าจะเจอมัน ผมเชื่อว่า คุณไม่ได้คิดตั้งแต่แรกหรอกว่าคุณจะเอาเหล็ก คุณคิดที่จะผสมกับมัน แต่ตอนที่คิดว่าผสมนี้แหละจะไม่รู้ว่าจะผสมยังไง ผมไม่ชอบการแก้ปัญหาด้วยทฤษฎี ถ้าการแก้ปัญหาด้วยทฤษฎีงานออกมาไม่เคยสวยเลย ผมชอบผลลัพธ์ที่ทำมัน แล้วมันกลายเป็นสิ่งที่ดี เพราะฉะนั้นกระบวนการคิดของเรา เราไม่บอกเขา ถ้าบอกแล้วมันอาจจะกลายเป็นไอเดียมันถูกต้องสำหรับนักออกแบบ

กระบวนการออกแบบในปัจจุบัน

ผมมีทีมรองรับอยู่เชิงภาคปฏิบัติ แต่คอนเซ็ปต์หรือกระบวนการคิดมันจะมาจากผมหมดแต่ ตอนนี้อยู่ที่ผมดีไซด์นะ มันไม่ได้มาจากผมก่อนนะ มันมาจากกระบวนการก่อนเลยนะ แล้วผมเอาตัวนั้นมาใส่ในงานดีไซด์ ผมไม่ได้คิดดีไซด์ก่อนแล้วเอาตัวนั้นไปใส่ ไม่ใช่เลยนะ เหมือนถกทออะไรอย่างนี้ ผมไม่บอกว่ายัย ผมจะเอาถกทอด้านบนมาใส่เก้าอี้ แล้วผมถึงมาคิดเก้าอี้เมื่อก่อนผมคิดจะทำเก้าอี้ แล้วถึงเอายาวมาใส่ แต่ตอนนี้ ณ ขณะนี้ดีไซด์กำลังเกิดจากกระบวนการกับแพทเทิร์นมาก่อน แล้วถึงจะเป็นทรงเก้าอี้ อย่างตัวใหม่สุดทางฝรั่งเศสระบุอยากได้ชิ้นหนึ่งสื่อเป็นแนวแอฟริกัน ผมต้องคิดลวดลายขึ้นมาก่อน แล้วผมก็เอาไปใส่ในตัวโครงสร้าง ผมไม่ได้คิดโครงสร้างแล้วมาเอาลวดลายไปใส่ ผมก็เลยจะบอกว่าเวลานี้การทำงานของผมนี้นั้นมันไม่อยู่ในกฎในเกณฑ์ คนในโรงงานของผมวัตถุดิบที่ผมมี ทักษะของคนที่มีมันถูกสร้างขึ้นมาโดยไม่มีข้อจำกัดเลย อะไรก็ได้ที่ผมพูดมาทั้งหมดนี้เลย

ผมอยากได้อย่างนี้ ผมเอาซากโครงในโรงงานขึ้นมาทันทีเลย ผมกำลังจะบอกว่าโยธากา กำลังจะก้าวข้ามกระบวนการที่ของการทำเฟอร์นิเจอร์ที่เป็นแบบปกติ อย่างเขียนแบบบางครั้งไม่มี แบบขึ้นมาก่อน เขียนในสมอง อย่างนี้นั่นกลับตะลึงไปหมดเลย อะไรก็ได้ขอให้ขึ้นงานบางอันของผมเกิดขึ้นมา ผมใช้ทักษะขึ้นต้นแบบเลย ผมไม่เข้าสู่กระบวนการการเขียนแบบแล้ว เพราะอะไร ผมเชื่อมั่นเหมือนผมตกผลึกแล้วไปประสบการณ์เป็นตัวกำหนดแนวคิดและกระบวนการทำงานทุกอย่างสำหรับผม

รูปแบบของงานออกแบบเก้าอี้ตามกระแสของยุคสมัย

ผมยังไม่รู้เลยว่าผมอยู่ในกระแสอันไหน พบปะกระแสอันนั้นผมก็รับไม่ได้ เพราะว่าไม่ใช่ผม เพราะฉะนั้นมันเป็นกระแส ผมเรียกว่ามันเป็นอิสระทางความคิดดีกว่า เป็นอิสระยิ่งกว่าในอดีตเป็นไปได้ เป็นโลกเสรี แต่ปัจจุบันมันไร้เสรีและไร้พรมแดน เพราะฉะนั้นกระแสหรือเทรนด์แต่มันจะถูกกำหนดผู้ประกอบการในยุโรป ปีนี้ผู้ชายสีดำ ไม่ชอบ ปีหน้าจะชายสีชมพู แล้วก็บอกเทรนด์เป็นมันก็คือสีชมพู ผมถามออกมาว่าทำไมเราทำธุรกิจทำไมเราไม่นำเสนอสิ่งที่เราเป็น แต่พอเรานำเสนอสิ่งที่เราเป็น แล้วเราจะบอกวามันเทรนด์ของโยธากา มันก็ไม่ผิด ถ้าผมจะพูดอย่างนี้ ทำไมมีคนซื้อของผม มันเทรนด์มันคือความต้องการของผู้บริโภคมันไม่ได้บอกว่าเป็นกระแสอย่างเดียว เพราะฉะนั้น ผมไม่ได้กำหนดเทรนด์ แต่ก็ไม่ตามเทรนด์จนหลุดขอบ ผมก็ฟังเขาดูว่าอะไร ถ้าบอกกระแสโลกปัจจุบัน ผมดูของที่เขามาเลย

นักออกแบบเก้าอี้ไทยในปัจจุบันถามว่ากระแสไปทางไหนถ้าอยู่จากตัวงาน จะออกไปสแกนดินเวียของยุโรปทางเหนือ ผมว่าที่เลือกกระแสจากสแกนเพราะว่าบ้านเราพอเริ่มทำเฟอร์นิเจอร์ มันมีตัวเลือกไม่อันดับแรก แล้วมีไม่เยอะสุด พอมาเริ่มทำงานไม่มันก็ดูแนวทางว่าไม่มันหลากหลาย อันไหนที่มันจะตามได้ง่ายสุด แล้วเฟอร์นิเจอร์ในยุคนี้นักกำลังชอบไม้ในยุคนั้นของสแกน มันก็เลยเหมือนกันหมด ตอนผมทำไม้ผมไม่สนสแกนเลย ผมถือว่าขาดความเป็นตัวตนของตัวเองสำหรับนักออกแบบถามว่า ตามได้ไหม ตามได้แต่พอถึงจุดๆ หนึ่งต้องหยุด

ความร่วมมือ ในงานออกแบบเก้าอี้ของโยธากา

ผมว่างานของผมร่วมสมัยแน่นอน ที่ผมเอางานจักสานมาเล่นในงานออกแบบ ผมว่ามันเป็นทางเลือกที่คนไม่เลือก แล้วมันถูกมองว่าเป็นเรื่องของคร่ำครึ ถ้านักออกแบบเด็กๆรุ่นหนึ่งมองว่างานจักสานงานหัตถกรรมเป็นงานเชยๆธรรมดา แต่ผมกลับมองว่ามันเป็นงานท้าทาย คุณทำในสิ่งที่คนอื่นยังไม่มอง คุณทำให้ประสบความสำเร็จได้ ถ้าคุณทำได้ คุณสบายเลย นักออกแบบเก้าอี้ไทยปัจจุบันเขาก็มีความร่วมสมัยนะ เพียงแต่ว่าเขาไม่มีจุดยืนที่เป็นตัวตนของตัวเอง คือเขาเป็นผู้ตามมากกว่าที่เขาจะเป็นผู้นำ คือ เวลาที่ผมกล่าบอกว่าผมกลายเป็นหนึ่งในผู้นำของงานจักสาน ผมไม่ได้บอกว่าระดับเท่าของโลกันนะ อยู่ในกระแสของโลก ผมอาจจะไม่ใช่สินค้าที่อยู่ในกระแสที่คุณต้องการ แต่สิ่งที่ผมทำอยู่ ก็ไม่มีใครทำและไม่สนใจจะทำ กลายเป็นทางเลือกให้ผู้บริโภค เพราะฉะนั้นทุกครั้ง พอผมมีทางเลือกในตัวของผู้บริโภค ผมก็ต้องทำของผมให้อยู่ในกระแสให้ได้ ซึ่งผมไม่ได้เรียกว่าเทรนด์ แต่ผมเรียกว่าทางเลือก ส่วนช่องทางในงานนำเสนอาน

ปัจจุบันผมออกแฟร์อย่างเดียวปีละ1-2 ครั้ง ในต่างประเทศ ขึ้นอยู่กับเลือกว่าจะออกในประเทศไหนส่วนในประเทศปี 2 ครั้ง

ปัจจัยที่ทำให้นักออกแบบเก้าอี้ไทยประสบความสำเร็จ

พูดถึงเรื่องไม่ประสบความสำเร็จง่ายกว่า นักออกแบบไทยส่วนใหญ่ไม่พอ คือรู้ว่าจะทำเก้าอี้ขาย แต่ไม่รู้ว่าจะทำยังไงให้มันขายได้ คำตอบมันจริงๆ คือคุณต้องรู้จักผู้บริโภคให้ดี แล้วคุณต้องเป็นผู้กำหนดให้ผู้บริโภคว่าต้องใช้อย่างนี้มันถึงจะซื้อของเราให้คุณเข้าใจพฤติกรรมการใช้ แต่ไม่ได้บอกว่าอยากจะทำอะไรใช้อย่างไร มันคือเรื่องดีไซน์ แต่ว่าวิธีใช้ เขาอยู่แล้ว สมมติว่าคุณทำเก้าอี้หนึ่ง มันต้องมี 4 ขา ต้องไม่ล้ม แต่หน้าตาเก้าอี้คุณต้องเป็นคนบอกว่าลูกค้าอยากได้ออย่างนี้ อย่างที่คุณบอก ไม่ใช่ว่าคุณไปตามลูกค้าบอก แล้วคุณก็ไปดีไซน์ตามลูกค้าตามใจ ผมถึงใช้คำว่าไลฟ์สไตล์ เราต้องเข้าใจไลฟ์สไตล์ก่อน แต่ถ้าคุณไม่เข้าใจไลฟ์สไตล์คุณก็ทำอะไรไม่ได้ ที่นี้คุณจะเป็นคนสังเกตว่าคนที่เป็นอาจารย์ที่ทำของมาขายหรือนักออกแบบ พยายามอธิบายที่สิ่งที่เขาทำ ซึ่งผมว่าไม่ใช่สุดท้ายคำตอบของมันก็คือ ความสมบูรณ์ในงานที่คุณทำต่อชิ้นงานชิ้นนั้น มันเพอร์เฟค แล้ว มันตอบโจทย์ผู้บริโภคได้แล้วมันใช่ ทั้งอุปกรณ์ ราคา ทั้งวัสดุ

นักออกแบบหลายคนขาดความเป็นตัวเองที่ชัดเจนแล้วเขาเรียกว่าเดินตามกันเขา ประสบการณ์ที่เขาทำให้เขาไม่กล้าพอที่จะก้าวออกมา มันไม่ได้เป็นตัวพิสูจน์ว่าคุณจะประสบความสำเร็จ คือประสบการณ์มันไม่ได้เป็นตัวกำหนดว่าคุณจะประสบความสำเร็จนะ แต่ประสบการณ์สอนให้คุณรู้จักทางรอดนะ ที่นี้คนส่วนใหญ่ที่ไปทำงานที่บริษัทแล้วก็ก้าวมาทำงาน ของตัวเองในขณะที่คุณทำงานบริษัท เขาอาจจะถูกครอบงำโดยนโยบายหรือทิศทางของบริษัทนั้น แต่ในบริษัทนั้นสอนในเรื่องของการดำเนินธุรกิจ แต่เมื่อเขาออกมาเขาต้องหาความเป็นตัวตนของตัวเอง นักออกแบบที่ไม่ประสบความสำเร็จส่วนหนึ่ง ต้องบอกว่าไม่รู้จักระยุต์สิ่งที่เขารู้เห็นมาก่อน ปรับประสบการณ์ไม่ได้ไม่รู้ว่าจะเอามาใช้ได้อย่างไร แล้วเขามักจะถามว่าทำอะไรดี หรือทำยังไงดี แสดงว่าคุณไม่ได้ใช้อย่างที่สิ่งที่คุณเป็น เป็นอยู่ หรือรู้มาก่อน แล้วผมก็บอกกับนักออกแบบรุ่นใหม่ตลอดว่าไม่ต้องไปหาแรงบันดาลใจ ให้มองตัวตนของเราเอง สิ่งรอบตัวว่าคุณทำอะไรได้บ้าง

ถ้าคุณตอบไม่ได้ว่าที่คุณเป็นอยู่แล้วคืออะไร คุณไม่มีทางหาเจอได้เลย เพราะว่า你需要หาสิ่งใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา แล้วถามว่าในโลกนี้มันมีของใหม่หรือไม่ มันแทบจะไม่มีอยู่แล้ว แต่คุณกลับไปมองว่าสิ่งที่你做อยู่ให้มันดียิ่งขึ้นคุณจะทำยังไง ผมว่าอันนี้เป็นทฤษฎีที่ง่ายที่สุดเลย นักออกแบบไม่ต้องไปค้นหาสแกนหรอก ถ้าคุณก็อปสแกน ถ้าคุณบอกต่อไปคุณไม่ก็อปสแกนแล้ว กับที่คุณทำมาคุณจะทำอย่างไรกับมัน ผมว่านักออกแบบที่ดีอย่างรู้อย่างเดียว ต้องรู้ทุกเรื่อง มันเท่ากับเป็นการกำหนดครสนิยมของคุณด้วย



พฤตพงษ์ กิจักญนาสน์

จุดเริ่มต้นในวิชาชีพ

ผมจบจากพระจอมเกล้าลาดกระบัง สาขาอินดัสเทรียลดีไซน์ ก็หลังจากจบแล้วก็ทำงานอยู่ที่เมืองไทยปีหนึ่ง ทำพวกออกแบบชุดครัวโรงแรม ชุดสแตนเลสครัว หลังจากนั้นไปเรียนต่อที่อเมริกา ที่ Rochester University ทางด้านสายอินดัสเทรียล ไปอยู่ที่นั่นห้าปี ทำงานสองปีหลังเรียนจบ ช่วงที่จบใหม่ๆ จะทำโปรดัคทีดีไซน์ส่วนใหญ่ส่วนงานเฟอร์นิเจอร์นี่มันผมเลือกเป็นไมเนอร์เพราะที่นั่นจะดัง School of American Craftman ซึ่งตอนนั้นผมชอบเรื่องงานไม้มาก ผมก็เอาหลักวิชาการออกแบบโปรดัคทีดีไซน์ใส่ในงานเฟอร์นิเจอร์ด้วย ทำให้เกิดความแปลกใหม่ในวงการวีตวีร์คิงที่โน่น พอทำงานได้สักสองปี พอดีช่วงที่ต้องต่อวีซ่าจะทำเวิร์คเพอร์มิตหรือควรกลับเมืองไทย ก็ตัดสินใจกลับดีกว่าเพราะไม่อยากเป็นบูดีไซเนอร์อยู่ที่อเมริกา นานไปก็เลยเริ่มก่อตั้งบริษัท Stone & Steel ซึ่งมาทำงานด้านเฟอร์นิเจอร์โดยเฉพาะ ในช่วงที่ผมเริ่มก่อตั้งบริษัทในปี ค.ศ. 1989 ก็ประมาณ 20 ปีมาแล้ว ช่วงนั้นงานเฟอร์นิเจอร์สมัยใหม่ยังไม่มีในเมืองไทย มีแต่ของอิมพอร์ตเท่านั้น ยุคแรกที่เข้ามาบุกเบิกก็มีสามสี่บริษัท เช่น อาจารย์เอกรัตน์ ครูโซ่ อะไรทำนองนี้ บางบริษัทปิดไปแล้วบางบริษัทก็ยังอยู่

เอกลักษณ์ของ Stone & Steel

ในยุคแรกกับยุคนี้ค่อนข้างแตกต่างกันมากเพราะยุคแรกผมทำงานในลักษณะดีไซน์แกลเลอรีมากกว่าเป็นผลงานเดี่ยวของผมโดยเฉพาะ ในช่วงเปิดตัวช่วงนั้นจะเน้นแบบลักษณะเรียบง่าย ตรงไปตรงมา เอาแนวคิดโมเดิร์นนิสมาใช้เป็นหลัก ก็เป็นงานโลหะ งานหนัง เป็นสีโลหะ สีหนัง โชว์ความเป็นธรรมชาติของ

วัสดุเป็นส่วนใหญ่ พอหลังจากที่เริ่มได้รับความนิยมว่างานเฟอร์นิเจอร์ สมัยใหม่เป็นของแปลกใหม่สมัยนั้น ก็เริ่มสร้างทีมงานรับเด็กรุ่นใหม่ งานของเด็กจะแตกต่างกันไป ผมเน้นที่ว่าการให้งานดีไซน์ของแต่ละคนมีเอกลักษณ์แตกต่างกันออกไป งานจึงแตกต่างกันตามดีไซน์เนอร์แต่ละคน ช่วงเริ่มต้นบริษัท มีปัญหาอุปสรรค เช่นยุคแรกๆมีทั้งง่ายและยาก ที่ง่ายเพราะมีคู่แข่งน้อยมาก เมืองไทยยุคนั้นมีเพียงเฟอร์นิเจอร์อิมพอร์ต พอเราผลิตผลงานอะไรออกมาก็แปลกใหม่ทั้งนั้นสำหรับท้องตลาด แต่ว่ามันก็จะค่อนข้างยากมากในการทำโปรดัคชั่น ทางโรงงานหรือช่างจะไม่เข้าใจกรรมวิธีการผลิตที่เราคิด ให้แตกต่างจากกระบวนการผลิตแบบเดิมๆ แต่ในปัจจุบันในแง่เทคโนโลยีการผลิตหรือเรียกว่าขั้นตอนโปรดัคชั่นต่างๆ แทบไม่มีซีดจำกัด ดีไซน์อะไรออกมาผลิตได้ทั้งนั้น เพียงแต่ว่ามันขึ้นอยู่กับต้นทุนแพงหรือต่ำ หากต้นทุนต่ำก็มีโอกาสประสบความสำเร็จได้มาก แต่มันยากตรงที่ว่าหาความเป็นออริจินัลได้ยากเพราะมีดีไซน์เนอร์รุ่นใหม่เกิดขึ้นมากและงานใหม่ๆบริษัทใหม่ๆเกิดขึ้นจะเป็นร้อยบริษัทแล้ว การที่เราจะทำงานออกมาให้แตกต่างก็ยากกว่าในอดีต

สิ่งทำให้ Stone & Steel ยังอยู่มาได้จนถึงทุกวันนี้

ถ้าพูดในแง่หนึ่งคือความดันทุรัง ช่วงแรกที่เจอเพื่อนฝูงมันยังอดทนอยู่ได้ทั้งๆ ที่ช่วงแรกเปิด บริษัทเราทำในลักษณะธุรกิจเล็กๆ คือว่า ไม่ได้ขยายโครงสร้างให้มีโรงงานรองรับใหญ่โต เราเป็นดีไซน์เฟิร์มแล้ว ชีพพอร์ทโรงงานข้างนอก ส่วนมากเราทำการประกอบ เซอร์วิสขนส่งเท่านั้นเอง มันก็เลยต้นทุนไม่มาก ในแง่ธุรกิจจุดคุ้มทุนมันค่อนข้างต่ำ คุ้มทุนได้เร็ว พอมันดำเนินการได้ก็ทำมาเรื่อยๆตั้งแต่ทำงานทำอาชีพมาไม่เคยทำสาขาอื่นเลยนอกจากออกแบบ อาจหันเหไปทางโปรดัคทีดีไซน์บ้างออกมาจับเฟอร์นิเจอร์ดีไซน์ค่อยข้างสนุกก็เลยคิดว่านี่เป็นอะไรที่มันเหมาะและค่อนข้างเป็นจริงได้มากกว่าเฟอร์นิเจอร์ดีไซน์ที่ทำเมื่อก่อนนี้

แนวคิดในการสร้างนักออกแบบรุ่นใหม่ของ Stone & Steel

อันนี้เป็นเป้าหมายหลักของผมที่พยายามสร้างผลงานที่เป็นของผมออกมา ก็มีจำนวนอยู่ระดับหนึ่ง พอสร้างทีมงานมาใหม่ ในแง่คิดของผมผมต้องการให้เกิดดีไซน์ใหม่ๆให้มากที่สุดในช่วงแรกๆ เพราะตลาดงานแบบนี้มันน้อย ผมพยายามให้เกิดงานมากที่สุดเพื่อให้ตลาดมันได้รับการตอบรับที่ดี คนเข้าใจงานแบบนี้มากขึ้นได้ผลพอสมควร ผมมองประเด็นว่าการสร้างนักออกแบบรุ่นใหม่ให้พัฒนาตนเองและงานฝีมือขึ้นมาจริงๆแล้วคาดหวังทั้งหมดควรอยู่ที่ตัวนักออกแบบมากกว่า ว่าแต่ละคนมีพรสวรรค์หรือพรแสวงในตัวเองเท่าไร นักออกแบบที่มีชื่อเสียงของ Stone ที่อยู่ในทีม ส่วนใหญ่ผมจะเน้นประเด็นหลักคือให้เขาสร้างความเป็นตัวของตัวเองในงานของเขา โดยช่วงแรกสมมุติว่าผมเซ็ทอัปคอลเลคชั่นใหม่ขึ้นมา คอลเลคชั่น หนึ่งผมให้หัวข้อแก่นักออกแบบแต่ละคนและให้เขาคิดมา ตอนแรกผมร่วมในทีมออกแบบด้วย แต่ผมจะเลือกไอเท็มที่มันเป็นตัวเสริมมากกว่า เช่น ดีไซน์เก้าอี้ขึ้นมาหลายๆตัว ผมก็จะดีไซน์โต๊ะขึ้นมาประกอบงานให้มันเด่น พอผมมุ่งประเด็นที่ต้องการให้งานออกมาแล้วส่งเสริมกันเป็นทีม ไม่ใช่เอาแต่ละแบบมาแข่งกัน แต่ละคนแข่งกันหรือฆ่ากัน เช่น การจัดหัวข้อหากมีดีไซน์เนอร์สามคนผมก็จะพยายามให้แต่ละคนทำไอเท็มที่

แตกต่างกัน ยกเว้นแต่ถ้าถ้าเขามีแรงบันดาลใจอยากทำซ้ำ ก็ทำซ้ำในเรื่องไอเท็มได้ แต่แนวคิดทุกคนก็แตกต่างกัน น่าจะเป็นจุดที่นักออกแบบในทีมแยกแยะและผลิตงานออกมาได้

จริงๆนักออกแบบ ไม่ประสบความสำเร็จทุกคน มีมาๆไปๆก็มี แต่บังเอิญมีตัวดัง การสร้างทีมดีไซน์ของผมเริ่มจากการมีความคิดที่ว่า วิธีการผลิตชิ้นงานแต่ละชิ้นผมต้องกำหนดให้ชิ้นงานแต่ละชิ้นเหมือนสิ่งมีชีวิต ซึ่งมันต้องมีคาแรคเตอร์ของตัวเอง ต้องใส่ตัวเองลงไป เมื่อมีทีมงานผมจะให้นักออกแบบคนอื่นมาดูงานสไตล์ผมมันก็ไม่ใช่ ผมจึงต้องทำเอง ก็พยายามเน้นที่ว่านักออกแบบแต่ละคนในทีมพยายามหาคาแรคเตอร์หรือเป้าหมายอะไร แสดงผลงานอะไรออกมา แสดงตัวตนออกมาในผลงานของเขาเป็นตัวของตัวเองที่สุด ผมคิดว่าเป็นประเด็นนี้นักออกแบบที่หลายๆคนที่ทำงานประสบความสำเร็จ และผมสนับสนุนให้เขานอกจากทำงานอยู่ทีมของบริษัทเพื่อแสดงผลงานของบริษัท ก็สนับสนุนให้สร้างงานใหม่ๆเพื่อประกวดในเวทีต่างๆทั่วโลก ก็พยายามทำอยู่สังเกตได้ว่าบางคนประสบความสำเร็จบ้างไม่ประสบความสำเร็จบ้างแล้วแต่ว่านักออกแบบแต่ละคนมีความขยัน ขวนขวาย ต้องการแสดงผลงานของตนแค่ไหน

งานออกแบบสามารถช่วยเหลือสังคมด้านใดได้บ้าง

ผมจะไม่สร้างขยะออกไปสู่ท้องตลาด ผลงานของผมในงานของทีมดีไซน์ของ Stone & Steel ผมจะเน้นประโยชน์ใช้สอยต้องได้ แล้วมันต้องมีขนาดสัดส่วนและรูปร่างที่เตะตา น่าสนใจสัดส่วนสวยงาม ไม่ใช่หน้าตาเป็นขยะ และเน้นความประณีตของงานก็เป็นหลักอันนั้นเป็นประเด็นแรกที่ผมคิดว่า เป็นจุดเริ่มแรกที่ลดขยะโดยการไม่สร้างขยะ ส่วนวัสดุรีไซเคิลมันเป็นเทรนด์ซึ่งผมไม่มองลึกไปขนาดนั้นแต่การไม่สร้างผลงานขยะออกสู่ตลาดก็มีที่เห็นได้ชัด คือ มีการเป็นวิทยากรบรรยาย ตามสถาน ศึกษาหลายๆแห่งแล้วแต่เขาเชิญมา เป็นอาจารย์สอนพิเศษที่มหาวิทยาลัยสองสามแห่ง แต่ตอนนี้หยุดหมดแล้ว มาคอนเซนเทรตธุรกิจมากขึ้น และก็ไปเป็นคณะกรรมการคัดเลือกตัดสินให้สมาคมอะไรเช่นนั้น

“เก้าอี้” ในนิยามความหมายของ พฤติพงษ์ กิจกัญญาสน์

เก้าอี้จริงๆสำหรับผมมองในภาพกว้างมากกว่า เก้าอี้คือผลิตภัณฑ์อะไรก็ได้ที่มารองรับการนั่งของคน ซึ่งเก้าอี้เองก็จำแนกได้หลายประเภทมาก มีทั้งเก้าอี้นั่งธรรมดา นั่งทำงาน เก้าอี้โรลเลอร์ หรือเก้าอี้นอน เก้าอี้นั่งกินข้าว ฯ ถ้าจำแนกประเภทของเก้าอี้ เป็นหลาย 10 ชนิด นักออกแบบเก้าอี้ของไทยส่วนใหญ่ถ้าในกลุ่มพวกดีไซน์ดีก็จะเป็นเก้าอี้ที่ประเภทเก้าอี้โรลเลอร์ หรือที่เราเรียกว่าอีซีแชร์ (Easy Chair) ก็เนื่องจากว่า มันเป็นเก้าอี้พักผ่อน ซึ่งมันมีสัดส่วนที่มีพื้นฐานสวยงามและในการทำการตลาดจริงๆ มันง่ายกว่าเก้าอี้ประเภทอื่นๆ อย่างถ้าเป็นพวกเก้าอี้ทำงาน หรือว่าเก้าอี้กินข้าว อันนั้นมันจะเป็นอีกกลุ่มตลาดหนึ่ง ซึ่งมันจะเป็นเก้าอี้ตั้งใหญ่ เก้าอี้ทำงานมันจะเป็นกลุ่มตลาดสำนักงานเฟอร์นิเจอร์ไปเลย มีการปรับวิสัยทัศน์ที่จะต้องดูมันทันสมัยเข้ากับบรรยากาศสำนักงาน ส่วนเก้าอี้กินข้าวจริงๆ มันก็ออกแบบไม่ยาก การเลือกสัดส่วนมันจะยากกว่าเก้าอี้อีซีแชร์ด้วยซ้ำ แต่ว่าในเรื่องการตลาดมันเป็นเก้าอี้ที่ทำราคาได้สูงไม่มาก แล้วในบ้านหนึ่งมันต้องใช้หลายตัว มันก็เลยทำราคาสูงได้ไม่มาก พวกที่จะทำส่วนใหญ่จะเป็นพวก

อุตสาหกรรมใหญ่ๆ มันต้องผลิตเยอะๆ จนกว่าต้นทุนในการออกแบบ ส่วนรีเลคซึ่งแชร์เนี่ย หรือว่าอีซีแชร์ในบ้านหนึ่ง อย่างห้องหนึ่ง ก็ตัวหนึ่งถึง 2 ตัว ใช้นั่งเล่น อ่านหนังสือ ใช้นั่งดูทีวี ซึ่งมันเป็นเก้าอี้ที่มันมีคาแรกเตอร์หรือเอกลักษณ์ที่เฉพาะตัว มันก็เลยจะเรียกว่าหาคาแรกเตอร์ได้ง่ายชัดเจนกว่าประเภทอื่น

ผลงานออกแบบเก้าอี้ของ พฤติพงษ์ กิจกัญญาสน์

เยอะมาก ไม่เคยนับ เป็นร้อย หลายร้อยชิ้นแล้ว แต่ปัจจุบันก็ไม่เยอะมากเหมือนแต่ก่อน ช่วงแรกๆ ช่วงเปิดใหม่ๆ เมื่อสัก 20 กว่าปีที่แล้วก็ทำเยอะ ปีหนึ่งก็ออกมาสักประมาณ 10 - 20 กว่าชิ้น หลังจากนั้นปีสักชิ้น สองชิ้น ส่วนใหญ่จะให้น้องๆ เขาทำกัน แล้วเราก็เป็นคนคุมคอนเซปต์ กับคาแรกเตอร์มากกว่า

ในช่วงแรกๆ ผมจะยึดหลักโมเดิร์นนิสซึม คือ เป็นลักษณะเรียบง่าย ดูเป็นอินดัสทรีหน่อยๆ ของผมจะไม่ดูเป็นหัตถกรรม คือ อ้างอิงมาจาก ช่วงนั้นมันจบใหม่ๆ มาจากอเมริกาจากแนวโมเดิร์นนิส แนวบาร์เฮอร์อะไรพวกนี้ เน้นความเรียบง่าย ตอนนั้นจะเป็นงานโลหะกับงานหนังมาเป็นหลัก ก็คือ ในช่วงยุคเมื่อ 20 กว่าปีที่แล้ว งานเก้าอี้โลหะในประเทศไทยมีคนทำน้อยมาก ส่วนมากจะเป็นเก้าอี้ไม้เยอะมาก เพราะฉะนั้นถ้าเป็นงานเก้าอี้โลหะส่วนมากจะเป็นงานระบบอุตสาหกรรม ซึ่งมันดูราคาถูก ก็เลยอาศัยจุดตรงนี้เป็นช่องว่างว่าเราสามารถแทรกให้มันดูมีทันสมัย แล้วก็ดูมีคาแรกเตอร์ที่ชัดเจนขึ้นได้ ก็เลือกแนวนั้นมาจนถึงปัจจุบันก็ปรับเปลี่ยนนิดหน่อยก็มี มีเสริมในเรื่องคาแรกเตอร์ของงานหัตถกรรม งานคราฟเข้ามาด้วย

แนวคิดในการออกแบบจนถึงลักษณะเฉพาะในงานออกแบบ

แนวคิดหลักของผมจะชัดเจนมาก คือเน้นมาในแนวโมเดิร์น คอนเทมโพรารี Modern Contemporary ช่วงแรกๆ จะมองโมเดิร์นมากเลย พอตลาดเรียกร้องว่ามันต้องการให้ดูเรียบง่ายสบายๆ หรือมีความเป็นกันเองมากขึ้นช่วงแรกๆ เพราะช่วงแรกๆ จะเน้นเป็นพวกงานออฟฟิศอะไรมากกว่า แนวมันเลยจะเรียกเป็นแนวโมเดิร์นมาก หลังจากนั้นเอาลักษณะคอนเทมโพรารี หรือความร่วมมือสมัยเข้ามาผสมด้วย มีการทดลองใช้วัสดุแปลกๆ หลากหลายไปเรื่อยๆ มันเป็นจุดประสงค์หลักของบริษัท Stone & Steel ของผม ว่าเราจะเน้นการทดลองใช้วัสดุของแปลกๆ ที่ไม่เคยใช้ในวงการมาก่อน

อย่างช่วงแรกๆ สมัยก่อนเราก็เป็นคณริเริ่มงานหล่ออลูมิเนียมเข้ามาใช้กับเฟอร์นิเจอร์ ก็คือ สร้างรูปทรงทางวัฒนธรรม สร้างอะไรขึ้นมาแล้วก็มีการดึงกระบวนการของการหล่อไฟเบอร์กลาส ออกมาใช้อีกครั้งหนึ่ง แล้วก็ช่วงที่งานหัตถกรรมเป็นที่นิยม ก็ลองดึงเอางานจักสานเข้ามาลองเป็นโมเดลดูในช่วงยุคแรกๆ ตอนนั้นงานจักสานก็ยังเป็นแนวอนุรักษ์นิยมอีก เราก็ลองเอาโมเดลในฟังก์ชันที่ทันสมัยในรูปแบบที่สมัยใหม่เรียกได้ว่าเป็นแนวคิดในการผสมผสานระหว่างความทันสมัยกับวัสดุใหม่ๆ

แนวคิดในการออกแบบเก้าอี้ Form Follow Function หรือ Function Follow Form

นั่นเป็นแนวคิดหลักที่เราได้คิดอยู่แล้ว ในเส้นสายทุกเส้นในเก้าอี้ตัวหนึ่งมันต้องมีความหมาย มันต้องรองรับกับประโยชน์ใช้สอยไม่ใช่ขึ้นมาเพื่อเป็นการตกแต่งอย่างเดียวต้องนั่งสบายด้วย ในช่วงหลังๆ ที่เรามีทีมงาน มีนักออกแบบรุ่นใหม่มาขึ้นเยอะขึ้นเราก็มักรู้สึกว่าเรากำลังเจอตัวเราสร้างให้เฟอร์นิเจอร์หรือเก้าอี้แต่ละตัว ให้มันเป็นสิ่งมีชีวิต มันก็ต้องมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเองว่ามันมีนิสัย หน้าตาเป็นยังไง โดยการที่ให้นักออกแบบแต่ละคนให้ค้นหาแนวทางหรือ เอกลักษณ์ หรือแรงบันดาลใจในเก้าอี้แต่ละตัวเอามาสร้างเอกลักษณ์ของตนเองหรือของเก้าอี้ออกมาให้ได้

ปัจจัยที่ให้นักออกแบบเก้าอี้ไทยประสบความสำเร็จ

สำหรับตัวเองถามว่าประสบความสำเร็จหรือไม่ มันก็ไม่เชิง มันอยู่นานตั้งแต่ยุคบุกเบิกจนถึงปัจจุบันก็ยังอยู่ มันก็เลยเป็นที่รู้จัก แต่ถ้าในแง่ของยอดขายหรือความสำเร็จทางธุรกิจ ก็ยังสู้กับพวกที่เปิดบริษัทใหม่ๆ ที่เกิดมาไม่ได้ เพราะว่าเราทำการตลาด มีอะไรที่ชัดเจนแน่นอน ไม่เหมือนของเราที่ค่อนข้างจะเป็นแนวทางบริษัทที่เป็นนักออกแบบซะมากกว่า เรื่องการตลาดค่อนข้างยังอ่อนอยู่ นี่ก็อยากจะทำอะไรก็ทำ คือ เราไม่เคยอ้างอิงกับกระแสการตลาดเท่าไรว่าช่วงนี้อะไร เราอ้างอิงกลับว่าเราอยากได้เทคนิคหรือกระบวนการอะไรใหม่ๆ เราอยากทดลองหรืออยากสร้างอะไรใหม่ๆ แปลกๆ ใหม่ๆ ที่มันเกิดในตลาดขึ้นมามากกว่า แต่พวกที่จับไอดีเดียว หรือประเด็นหรือแนวทางของเราไปต่อยอด เขาจะประสบความสำเร็จในทางธุรกิจมากกว่าก็มีเหมือนกัน เราไม่มีโรงงานเป็นของตัวเองเลยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เราทำตัวเป็นเหมือนบริษัทออกแบบ แล้วไปหาฐานการผลิต ข้างนอกมาผลิต แต่ละชิ้นส่วน แต่ละที่มา แล้วเขามาทำการประกอบแล้วก็ส่ง อันนี้จะเป็นจุดอ่อนก็ได้ ว่าเป็นจุดแข็งก็ได้ จุดอ่อนคือจุดอ่อนทางธุรกิจ เพราะว่าเราไม่ได้มีฐานในการผลิตเองมันทำให้ควบคุมต้นทุนของการผลิตได้ยาก แล้วก็คุณภาพต้องคุมกันอย่างใกล้ชิดมาก เพราะว่าชิ้นส่วนแต่ละอย่างเราทำแต่ละที่ มันก็ทำราคาแต่ละตัวสูงกว่าปกติ ส่วนจุดแข็งก็ทำให้เรามีอิสระในทางความคิดมากขึ้น เราสามารถทดลองอะไรใหม่ๆ เพราะเราไม่ต้องอ้างอิงว่าเรามีคอร์ปชั่นอันนี้ เราต้องผลักดันอันนี้ให้ได้ อยากเจออะไรใหม่ เจอโรงงานใหม่ เจอวัสดุใหม่ๆ พุงไปที่นั่นได้เลย

นักออกแบบไทยปัจจุบันผมว่ามันเติบโตขึ้น เทียบกับสมัยก่อนเยอะมาก แล้วก็มีความที่มันจะขยายขึ้นเรื่อยๆ มีนักออกแบบเก่งๆ เกิดขึ้นเยอะ เพียงแต่ว่าช่วงพักหลัง 4-5 ปีหลังที่เศรษฐกิจโลกมันทรุดแล้ว แล้วก็ชลดตัวไปนิดหนึ่ง ผมก็ว่ามันก็ยังอยู่ในแนวทางที่กำลังเติบโตขึ้นเรื่อยๆ แล้วก็ฝีมือแนวคิดก็พัฒนาไปเรื่อยไปเยอะพอสมควรแต่ก็มีบ้างที่รู้สึกว่าการหลังๆ นี้ นักออกแบบรุ่นใหม่จะเน้นเรื่องอินสตาแกรมหรือแรงบันดาลใจ แล้วก็ฟอร์ม หรือรูปทรงค่อนข้างเยอะ งานมันก็เลยออกมาดูเยอะ เขาต้องมองงานให้ลึกซึ้งกว่าอีกหน่อยเพิ่มขึ้นตอนในการทำงานมากขึ้นกว่าเดิมหลังจากที่ได้แรงบันดาลใจมา อยากให้มีการพัฒนาหรือพัฒนาการทางด้านการคลี่คลาย ในเรื่องรูปทรง หรือฟอร์ม หรือเรื่องแนวคิดออกมา ให้มา

เป็นวัสดุหรือผลิตภัณฑ์ที่มันเข้าใจง่าย ใช้งานมากขึ้นกว่าที่เป็นอยู่ ในช่วงของปัจจุบันที่ผมมองดูหลายๆ คน รู้สึกว่า ดูแล้วมันเยอะไปหมด



จิตริน จินตปรีชา

อาชีพนักออกแบบของจิตรินในปัจจุบัน

ผมเป็นนักออกแบบอิสระให้กับบริษัท Stone & Steel บริษัท Hygge และบริษัท Corner 43 และมีบริษัท และมีอื่นๆอีกเรื่อยๆที่เข้ามาเป็นระยะๆ ของตัวเองก็มีซื้อบริษัทบรรยากาศแต่ตอนนี้ปิดตัวลงแล้ว ความแตกต่างของงานออกแบบเก้าอี้ผมส่วนใหญ่ทุกแบรนด์มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันตามลักษณะของแนวคิดเฉพาะต่างๆเช่น ที่ทำให้กับบริษัท Stone & Steel เป็นเฟอร์นิเจอร์งานหุ้มเบาะ ก็จะเป็นงานโครงเหล็ก สแตนเลส เหล็กงานหุ้มหนัง บริษัท Corner 43 ก็จะเป็นเฟอร์นิเจอร์หวาย งานโครงสร้างที่เกี่ยวข้องกับไม้บ้าง บริษัท Hygge จะเป็นเฟอร์นิเจอร์ไม้ส่วนใหญ่ ร้อยละ 75 ถึง 90 เลยทีเดียว ไม้ยาง ไม้โอ๊คฯ เป็นต้น บริษัทที่ 4 ก็เป็นเฟอร์นิเจอร์เด็กอ่อนเลย ตั้งแต่เด็กแรกเกิดจนถึง 3 ขวบเลย ตอนนี้ที่ทำอยู่แล้วก็ทำพวก Exhibition ซึ่งแตกต่างจากงานเฟอร์นิเจอร์ จะเป็นตกแต่งภายในมากกว่าและตอนนี้ผมก็สอนหนังสือสอนเฟอร์นิเจอร์ดีไซน์ที่โตม.กรุงเทพ แล้วก็ทำบริษัทแอดมิเนชั่น ของค่ายกันตนาที่ทำการ์ตูน ก็ผมเป็นหุ้นส่วนเล็กๆ มีข้อมูลมีงาน ผมก็จะเข้าไปช่วยดู ช่วยแนะนำในเรื่องการออกแบบ

เก้าอี้ในนิยามของจิตริน จินตปรีชา

ก็คือ ที่นั่งครับ นั่งเก้าอี้ของผมมันต้องนั่งสบาย เรื่องความสวยงามมันก็มีอีกเรื่องหนึ่งนะ อย่างสิ่งที่ผมคิดก็คือ มันต้องนั่งได้ นิยามผมคือ มันต้องเป็นสิ่งที่นั่งได้ ต้องนั่งสบายด้วย นั่งได้ดีด้วย ถ้ามันไปที่ก้าวไปถึงความสวยงามด้วยในเรื่องของแนวความคิดที่เราใส่ลงไปได้อีกระดับหนึ่ง เก้าอี้ของผมเป็นลักษณะนั้น ส่วนลักษณะหรือประเภทของเก้าอี้ที่นักออกแบบไทยส่วนใหญ่ทำกันอยู่ จริงๆ จะเป็น Dining Chair ทั้งเซต เก้าอี้กินข้าว เก้าอี้กินข้าวแบบมีเท้าแขน อาร์มแชร์กระโดดลงไปมันจะแบบพวกโซฟา เป็นงานอาร์มแชร์แบบโซฟานะครับ โซฟาเซตหรือไม่ก็จะเป็นอีชีแชร์ เป็นเล้าแชร์ ก็ตามที่เราๆ ได้เรียนๆ มานะครับมันก็แยกไปเรื่อยๆ ผมก็ทำแทบทุกประเภท เก้าอี้พักผ่อนตามธนาคาร ตามโรงพยาบาลอะไรพวกนี้ เก้าอี้ที่ใช้กันในออฟฟิศหลังๆ ที่ผมดูอยู่มันก็ประมาณนี้แหละ เก้าอี้ 4 ขา เก้าอี้บาร์สตูล สตูลธรรมดา

บทบาทของนักออกแบบในการเสนอแนวคิดของตนเองกับแนวคิดของแต่ละบริษัท

มันมีทั้ง 2 อย่าง ต้องร่วมกัน เวลาผมทำงานดีไซน์มันก็เหมือนกับว่าพูดคุยในระหว่างทีมของเขา เรียกว่าทีมขายระหว่างเจ้าของบริษัทเอง อย่างเช่น แต่ละแบรนด์เขาจะมีแนวความคิดว่าเขาจะขายอะไร อยากจะทำอะไร หรือว่าลูกค้าต้องการอะไรแล้วเราค่อยมาเอาจุดนั้นเอามาทำดีไซน์ มันก็เป็นในเรื่องของฟังก์ชันแนล เรื่องของตลาดใส่อินสไปร์อะไรลงในเนื้องาน แล้วก็หลักๆ ก็จะเป็นเรื่องข้อกำหนดการผลิต ในสมมติ Stone & Steel จะกระโดดลงไปทำงานไม้อันนี้มันก็เริ่มทำงานยากแล้ว อันนี้ คือ จะไปไม่ถึง ทำได้ไม่ค่อยดี อาจจะทำพอได้ ก็คือมันจะมีข้อจำกัดทางด้านวัสดุที่ๆ เราไปถึงอย่างเช่น Stone & Steel ที่เป็นแนวสแตนเลสหุ้มบุอย่างนี้สบาย เพราะว่าเรามีซัพพลายเออร์ที่เราเชี่ยวชาญในด้านนี้ แต่พอมาเล่นกับไม้เราอาจจะแบบเริ่มไม่ค่อยชิน พอบริษัท Hygge จะออกมาหุ้มบุก็ออกไปได้ไม่ถึงเหมือนกัน บริษัท Corner 43 จะเอาไปจักสานก็ไปไม่ได้ หรือ จะทำมาเหล็กมันก็ยากหน่อย ก็คือ เขาก็จะมีจุดแข็งของเขาแต่ละที่ที่เป็นเหมือนโรงงาน เพราะเขาถนัดทำโลหะ ทำเลเซอร์ ทำหุ้มบุ ทำหวาย ทำไม้แต่ละแบรนด์ เรียกว่าเขามีข้อกำหนดของการผลิตอยู่ นอกเหนือจากการตลาด มันมีข้อกำหนดของการผลิตอย่างนี้พอโรงงานที่เป็นงานหวาย กลุ่มลูกค้าที่เข้ามาซื้อ ก็คือ พวกโรงแรม สปาร์ รีสอร์ท มันก็จะเป็นแนวอย่างนี้ แต่พอเป็นงานของ Stone & Steel เป็นงานหุ้มบุ มันก็จะเป็นงานธนาคารเป็นงานออฟฟิศอะไรประมาณนี้มากกว่า แต่ละที่มีความแตกต่างกันเรื่องรูปแบบของมัน ยกตัวอย่างงาน Stone & Steel จะเป็นเฟอร์นิเจอร์หุ้มบุ ที่จะเป็นงานออฟฟิศซะส่วนใหญ่ มีงานใช้ในบ้านโปรเจกต์โรงแรม รีสอร์ท โรงพยาบาลบ้างส่วนงานของ Corner 43 ส่วนมากจะเป็นงานรีสอร์ทเป็นงานเฟอร์นิเจอร์ที่เป็นหวาย งานของ Hygge ส่วนมากจะเป็นงานไม้ เป็นงานร้านอาหาร โรงแรมบ้าง

จุดเด่นของผลงานการออกแบบเก้าอี้ของจิตริน

ผมพยายามทำงานให้เป็นกลางสามารถจัดวางได้ทุกที่ มีความกลมกลืนในลักษณะ Proportion เส้นสายที่จับในตัว เป็นสไตล์ Modern Contemporary จริงๆ งานผมก็ยังเป็นโมเดิร์นอยู่นะผมว่าอาจจะมีคนเพิ่มโพวรี หรือร่วมสมัยด้วยดีไซน์ วัสดุมันเป็นหนัง มันเป็นงานไม้ งานจักสาน แต่ว่าบางทีผมว่าอาจจะเป็นงานอาร์ตบางทีเราก็ก็นึกความเป็นอาร์ตลงไปเยอะหน่อยอยากให้ดูดึงดูดสื่อที่เขาจะมาถ่ายรูปในงาน และต้องนั่งสบายในระดับหนึ่ง พอมันเป็นอาร์ตคงไม่สบายมากนั่งงานออกแบบจริงๆ มันเป็นการดึงสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวมาใช้ในงานออกแบบมากกว่า มันเป็นวิธีการออกแบบในแบบของผม ผม นิยามตัวมันจะไม่ได้ คือมันมีคนมาบอกว่า เอ้ยผลงานเรา อ้าวรู้เลยว่าป็นงานผม แต่ว่าถ้าถามผม ผมยังตอบไม่ได้ มันจะมีคนแฟนคลับหรือสื่อที่เขาติดตามเราอยู่

ส่วนรูปแบบหรือ Form ของเก้าอี้ผม ผมว่ามันเป็นเรื่องของดีเทลหรือรายละเอียด เพราะฟังก์ชันแต่ละแบบมันก็ประมาณเดียวกัน เพียงแต่ว่ามันแตกต่างกันในเรื่องเทคนิค ในเรื่องการผลิต เทคนิคการออกแบบ ดีเทลต่างๆ ที่มันเกิดขึ้นมาแต่ละตัว แต่ละดีไซน์ ถามว่าเขาจะด้าอาจจะด้วยProportion ด้วยมั้ง เส้นสายมันตรงๆ แต่ว่าคนๆ เดียวกันทำงานเก้าอี้ 4 ขาในแต่ละแบบมันคงหลีกเลี่ยงProportionได้ไม่เยอะมาก ออกแบบเก้าอี้กินข้าวกับCorner 43 เก้าอี้กินข้าวให้กับ Stone & Steel เก้าอี้กินข้าวให้กับHygge มองดูก็รู้ว่าคนละแบรนด์ แต่ว่ามองลงๆ มันก็อาจจะมีส่วนคล้ายๆ กัน

ยกตัวอย่างงานที่ออกแบบให้กับ Stone & Steel ชื่อ I-KonและDaimond Cut เป็นการเฉลิมฉลองครบรอบยี่สิบปีของ Stone & Steelโดยเอางานที่ได้รับความนิยมสูงสุดมารีดีไซน์ โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบให้เป็นลิมิเต็ดเอดิชันโดยนำคอนเซ็ปต์ภูมิทัศน์หรือเครื่องประดับที่เกี่ยวข้องกับเพชรเอามาเจียรไนย์โดยสอดแทรกเทคนิคการพับกระดาษ ขั้นตอนการผลิตแตกต่างจากที่มีในท้องตลาด วัสดุคือสแตนเลสสตีล กระบวนการผลิตคือเลเซอร์คัทผสมกับวีคัท

สำหรับตัวที่สอง บริษัท corner 43 คือคอลเลคชั่นเปลือยหอยหีบยกเรื่องราวเกี่ยวกับความประทับใจในการเดินทางท่องเที่ยวทางท้องทะเล เราอาจไปเก็บเปลือกหอยเข้ามาเป็นแรงบันดาลใจ โดยที่มีหอยพันธุ์ต่างๆ

ตัวที่สามของบริษัท Hyggeชื่อภาณูจนาคอลเลคชั่น ซึ่งจะใช้เทคนิคเดียวกันคือ จุดเด่นตามรอยต่อของเฟอร์นิเจอร์จะเป็นเส้นสายที่ดูกลมกลืนจับกันทั้งตัวในเก้าอี้ ดูเหมือนง่ายแต่ที่แท้จริงนั้นยาก มันมีรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ซ่อนอยู่ในเนื้องาน

ที่จริงมีหลายตัวมาก ได้รางวัลมาเป็นยี่สิบตัวเก้าอี้หลายตัวหลายคอลเลคชั่น มันมีส่วนที่ขายได้ ขายไม่ได้ ส่วนมากจะขายได้น้อยมันไม่มีคำว่าขายไม่ได้ มันขายได้น้อย คือลูกค้าบางเจ้าก็ซื้อเยอะมาก เขาก็รู้งานที่ผมทำเช่นอย่างคอนเนอร์ มันต้องคิดแบบอินที่เรียสำหรับเฟอร์นิเจอร์ที่ผมออกแบบ คือ เขาคิดอีกขั้นหนึ่งเขาไม่ได้ทำตามกระแส เขาจะคิดถึงเทรนด์ใหม่ๆ ผมก็จะคิดถึงของใหม่ไว้ก่อน พอเขามาเห็นงานผมค่อยมาดีไซน์อินไซด์ ดีไซน์สแต็บเพื่อเอาเฟอร์นิเจอร์ที่ผมออกแบบไปวาง

กระบวนการออกแบบ ยกตัวอย่างงานสักชิ้น

สำหรับกระบวนการออกแบบอย่าง I-Kon Diamond Cut มันเริ่มที่ขึ้นรูปในคอมพิวเตอร์ มีการสเก็ตดีไซน์ก่อนทดลองขึ้นรูป ภาพคลี่สำหรับการตัดโมเดล การพับกระดาษทั้งหมดเป็นรูปสามเหลี่ยมจำนวน 258 แผ่น โดยไม่มีขนาดซ้ำกันเลย มีการขึ้นรูปโมเดลสเกล และการขึ้นรูป 1:1 จากนั้นทดลองตัด Laser cut งานหลักก่อน แล้วค่อยมาเป็นงานสแตนเลส ส่วนปัญหาและกระบวนการผลิตที่ค่อนข้างซับซ้อนยุ่งยากคือ หากให้โรงงานดูดีไซน์ก่อนเลยคงทำไม่ได้ ก็เลยต้องมีการทำภาพคลี่จำลองโมเดลจำลองกระทั่งโมเดลขนาด 1:1 เพื่อเอาไปให้เขาดูว่าผลิตได้ สุดท้ายก็ผลิตได้

แนวคิดในการออกแบบเก้าอี้ Form Follow Function หรือ Function Follow Form

ผมใช้แน่นอน แนวคิดนี้ ก็ผมบอกว่าเก้าอี้ของผมต้องนั่งด้วย ต้องนั่งสบายด้วย อันนี้คือสิ่งสำคัญมันก็คงไม่พ้นว่าฟังก์ชันมันต้องได้ในการที่ว่ามันต้องตอบรับกับErgonomic ศาสตร์ศาสตร์คือเราต้องนั่งสบาย นั่งไม่สบายมันก็เป็นเก้าอี้ไม่ได้ยาก ถ้าถามผมแต่ว่าวิธีการแนวคิดมันอาจจะเปลี่ยนเพราะว่ามันเปลี่ยนยุคไป อย่างเช่น ในยุคที่ผมเรียนมันก็เป็น Form Follow Function พอในยุคปัจจุบัน เช่น คุณสุวรรณ คงขุนเทียน ของโยธกา แกกัเคยนิยามว่าForm Follow Emotionคือ เรื่องของอารมณ์ เรื่องของความรู้สึก แล้วแต่ใครจะนิยามทฤษฎีตนเองขึ้นมา เนื่องจากเป็นแนวคิดทฤษฎีที่มีผลมาจากกระบวนการทำงาน หรือรูปแบบงานของตน

แต่ทฤษฎีที่ผมคิดมาใหม่มันจะเป็นเรื่องของForm Follow Culture คือ ในแต่ละท้องถิ่น ในแต่ละพื้นที่มันมีวัฒนธรรม หรือประเพณีที่มันแตกต่างกัน เคาร์เจอร์ในแต่ละที่มันก็ไม่เหมือนกันเราจะดีไซน์ตามเคาร์เจอร์แบบเราได้พบได้เห็นในพื้นที่นั้นๆมา มันก็มีนะบริบทใหม่ๆ มันก็มีใหม่ๆ เยอะแยะไปหมด แต่ว่ามันก็คง ในมุมมองในบ้านเรา เพราะตอนนี้พอพูดถึงการตลาดบ้านเราก็เปลี่ยน คือ แต่เดิมที่ผมทำดีไซน์เมื่อก่อน มันส่งออกใช้ไหมดีไซน์มันจึงเป็นสแกนดิเนเวียเยอะ เพราะส่งไปยุโรป งานผมในยุคแรกๆ ที่ทำแนวทางดีไซน์มันก็เป็นแนวนั้น ปัจจุบันแนวทางการออกแบบการดำเนินชีวิตมันเปลี่ยน อาจจะตอบร้อยกว่าคนในประเทศเรา วิธีคิดแบบชาวบ้าน วิธีคิดแบบที่มันมีความเป็นธรรมชาติหน่อย คือ เหมือนว่าเขาเข้าใจเราง่ายไม่ต้องสื่อสารเยอะ มันก็ยังมีวิธีคิดแบบหนึ่ง พอผมทำตลาดในประเทศมากขึ้น วิธีการคิดมันก็เปลี่ยน ผมอาจจะต้องเดินทางมากขึ้น ก็แบบ อย่างที่ผมบอกว่าถ้าผมจะทำดีไซน์ 5 ดาว ถ้าผมไม่เคยไปนอน โรงแรม 5 ดาวมันก็ไม่น่าจะดีไซน์ได้ ถ้าผมไม่ไปเดินร่อนออกแฟร์แสดงสินค้าในยุโรป ไม่มีทางรู้ว่าที่ยุโรปเขาใช้อะไรกันอยู่ มันก็คือ เรื่องเดียวกัน ถ้ามันไม่มีประสบการณ์จริง มันก็คงจะออกแบบไม่ได้เหมือนช่วงที่ผมส่งออกญี่ปุ่น ผมต้องไปเพื่อที่จะไปหาแรงบันดาลใจหรือไปเรียนรู้ว่าเขาต้องการอะไร เขาใช้อะไรอยู่

ช่องทางในการนำเสนอผลงานออกแบบปัจจุบัน

มีงานแสดงสินค้าหลักๆ ก็คืองาน Tif งาน BIG งานบ้านและสวนและสถาปนิกผมก็ใช้นี่มานานก็จะ มีอยู่ประมาณเนี่ย Tif 2 ครั้ง Big 2 ครั้ง บ้านจัดสวน 2 ครั้ง แล้วก็สถาปนิกอีกสักครั้งหนึ่ง เฉลี่ยก็มีประมาณ 6 แฟร์ในประเทศ ต่อปี แล้วก็กระโดดอย่างแบรนด์คอนเนอร์ อาจจะลูกหนักหน่อยก็แบบต้องไปสิงคโปร์ ด้วย ต้องไปพม่าด้วย ถึงตอนที่ผมว่ายังงั้นมันก็ต้องหนีไม่ได้ โดยที่ผมต้องขยับขยายตัวเพิ่มขึ้น

ถ้าฟังรายได้ผมตอนนี้มันก็มาจากดีไซด์ฟรี แล้วก็โลเรตีฟรี แต่แน่นอนว่าบางทีในสิ่งที่ บางทีผมว่ามัน มีบางอย่างที่ผมอยากจะทำ แต่ผมไม่สามารถทำได้ 3-4 แบรินด์ของผมพูดมาโลเรตีฟรี ดีไซด์ฟรี ก็คือ ค่า ออกแบบค่าออกแบบเบื้องต้นบางทีมันจะเป็นเหมือนเงินเดือนประจำแต่ละแบรนด์ ในแต่ละโปรเจกต์ที่ผมได้ ค่าออกแบบเป็นก้อน จะเป็นลักษณะนั้น ผมมีรายได้ 2-3 ส่วนประเภทบอกว่าเงินเดือนเปิดดีไซน์เป็น อาทิตย์ละหนึ่งครั้งนะ อาจจะแบบวันหนึ่งเข้าหนึ่งครั้งของแบรนด์หรือเดือนหนึ่งเข้าก็ครั้งเป็นเงินเดือน อีก ก้อนหนึ่งก็จะเป็นลักษณะแบบโปรเจกต์ ซึ่ง Stone&Steel ได้รับโปรเจกต์มาแบบนี้ เอ้ยไม่ต้องการดีไซด์เตรียม คลอแลคชั่นใหม่ ซีรีใหม่ก้าวเดียว เพราะต้องกลับมาทำก็จะได้ดีไซด์ฟรีอีกก้อนหนึ่งก้อนนั้นมา

หรืออาจจะเป็นลักษณะที่แบบปรับเปลี่ยนงานที่ต้องแก้ไขหรือพัฒนางานเขาก็จะให้มาเป็นก้อนหนึ่ง ที่เป็นลักษณะนั้น ที่มีเป็นลักษณะคอนเซ็ปต์ฟรี ดีไซด์ฟรี บางทีผมก็นั่งคุยด้วยผมไม่อยากจะดีไซด์เท่าไร ดีไซน์นิดๆ หน่อยๆแต่หาคนมาจ้างมาช่วย ก้อนที่ 3 ก็คือ โลเรตีฟรี ของการออกแบบ ก็คือ ได้เปอร์เซ็นต์จาก การขายในแต่ละตัวที่ผมได้ สมมติว่าเขาขายตัวหนึ่งร้อย บาทผมอาจจะได้ ห้าบาทต่อหนึ่งตัว ถ้าเกิดเขา ขายหนึ่งหมื่นบาท ผมก็จะได้ห้าร้อยประมาณนี้ ซึ่งในยุโรปเขากัน ในเมืองไทยต้องบอกว่าคุณสุวรรณ คง ขุนเทียน เป็นคนแรกๆที่คิดรายได้ตรงนี้ให้กับนักออกแบบ

ความแตกต่างระหว่างการที่เป็นนักออกแบบให้บริษัทกับเป็นนักออกแบบที่มีแบรนด์ของตัวเอง

ผมว่ามันไม่ต่างหรอกครับ จริงๆ ก็คือ การทำงานก็เหมือนบทบาท เพียงแต่ว่าหน้าที่ที่มันเพิ่มขึ้นก็ผม ยังอยากรักสบาย อยากรับผิดชอบแค่การออกแบบ แต่พอกระโดดลงไปทำเองต้องเป็นผู้ประกอบการมัน หลีกเลียงตัวเองไม่ได้ที่ต้องเอาตัวเองไปขาย คือ ไม่อยากจะเข้าไปคุย คือ ผมไม่ชอบคุยกับลูกค้าหรือว่าไป คุยเพื่อนั่งต่อรองราคากัน ผมแค่อยากนำเสนอผลงานและมีคนมาช่วยผม ผมแบบเล่าเรื่องงานผมต่อให้ กับคน อื่นๆ ฟัง มันคงหลีกเลี่ยงไม่ได้ มันก็ยังต่างกันอยู่ว่า ต่างในแง่ของฟังก์ชั่น หรือเขามีฟังก์ชั่นเพิ่มขึ้น คือ ผมก็ ยังดีไซน์ มันก็ต้องมาแก้ไขปัญหาเฉพาะ ผลิตยังงี้เพื่อให้มันถูกง่ายต่อการผลิตที่โรงงานมันมีมันอาจจะ ยากบ้างพอการขายเราก็ไม่ต้อง ซึ่งช่องทางการขายก็มีหลายหลายวิธีอย่างเช่น ขายแค่การอยู่ในงานแฟร์ อาจจะมียูทูบมาคัดลอกผลงานบ้าง ผมรู้สึกมันอาจจะไม่สุข คือผมว่าตัวเองอยู่ตรงนี้มีความสุขอยู่แล้ว

ปัจจัยที่ทำให้นักออกแบบเก้าอี้ไทยประสบความสำเร็จ

จริงๆ ผมก็ยังไม่รู้สึกว่าเก้าอี้ผมยังไม่ประสบความสำเร็จนะผมพูดจริงๆ เหมือนว่ารายได้มันจะสูงหน่อย ผมว่าความสำเร็จของวิชาชีพผม ผมว่ามันจะได้ไปได้อีกผมรู้สึกว่ามันนิ่งกว่านี้ คือว่า เหมือนว่าวันนี้ผมยังอยู่บนสายพานการทำงาน หยุดทำไม่ได้ หยุดทำได้โลเรตีฟร์มันก็จะโหมๆ ลงไปแต่ไม่รู้วาทุๆ บริษัทเกิดเล็กทำเก็ชียณปิดโรงงาน โลเรตีฟร์ผมมันจะอยู่ตรงไหน ก็ไม่รู้เหมือนกันว่ามันจะประสบผลสำเร็จจริงๆ หรือเปล่าถามว่าจะทำยังไงให้ประสบความสำเร็จ อันนี้ถ้าผมจะพยายามบอกหลายๆ คนว่า

ถ้าจะมาถึงจุดผมอาจเป็นคนละวิถีทางพวกดีไซน์เนอร์ที่ทำแบรนด์ของตัวเอง คือ อย่างผมทำงานหนัก คิดงานตลอดเวลา ผมต้องหาหนังสือ เดินทางท่องเที่ยวผมต้องหาข้อมูลอะไรใหม่ๆ อยู่ตลอด คิดงานไปเรื่อยๆ แต่ผมรู้สึกว่าผมไม่ได้ทำงาน รู้สึกว่าเล่นตลอดเวลา ผมเที่ยวเล่น เก็บข้อมูลไว้การทำงานอาจจะต้องใช้ใจวิธีการคิดการทำงานมากกว่ามันดูเหมือนทำงานหนัก แต่ว่าที่จริงผมเหมือนดูเป็นว่าไม่ได้ทำงาน คือ ผมอยู่ในวิธีการเล่น เที่ยว คิดอะไรออกก็เก็บไว้ คิดอะไรเก็บไว้พอมีโจทย์มาหรือมีลูกค้าอยากจะได้อะไร เราเสนอไอเดียนี้เข้าไปได้ เราไปแต่ละที่บางอย่างเราก็เก็บข้อมูลไว้หมดผมว่ามันออกแบบที่ดีมันต้องมีจรรยาบรรณในวิชาชีพ มันต้องมีความจริงใจในวิชาชีพตนเอง ต้องใส่ใจกับงานออกแบบ

มองวงการนักออกแบบเก้าอี้ของไทยในปัจจุบันอย่างไร

มีทั้ง 2 อย่างมูมดี ก็คือ มันมีดีไซน์เนอร์กระโดดมาเวทีนี้เพิ่มขึ้น ผู้ประกอบการยอมจ่ายดีไซด์ฟร์ยอมจ่ายโลเรตีฟร์เพิ่มขึ้น ยอมรับนักออกแบบมากขึ้น ต้องการนักออกแบบเพื่อไปทำงานระบบมากขึ้น หรือแม้ช่างนอกจะผันตัวเป็นผู้ประกอบการเองก็เยอะขึ้น คนที่จะทำเรียนเพ็งจบพอมีเงินทำแบรนด์ลงไปในงานแสดงสินค้า ก็มีเห็นเต็มไปหมดนะก็ยังอยู่รอดก็มี หรือมันจ้างบางโพธิ์ทำก็มี ทำเองก็มีลงไปในงานแฟร์โอเคถ้าถามตลาดของผู้ผลิตหรือดีไซน์เนอร์เพิ่มขึ้น ผู้ประกอบการยอมรับนักออกแบบมากขึ้น กติกามันก็ดีขึ้น แล้วก็ถามว่าผู้บริโภคมีรสนิยมดีขึ้น แล้วก็มีความต้องการที่จะบริโภคงานดีไซน์เพิ่มขึ้นมันก็มีนะพี่

แต่ในมุมไม่ดีมันก็มี ผมว่า การกระโดดลงเวทีของผู้ประกอบการการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ผมรู้สึกว่าความง่ายมันเยอะขึ้น คือ ผมรู้สึกว่ามันคิดงานไม่ได้ลึกซึ้ง เพราะว่าบ้านเรา ก็หาข้อมูลอยู่ตลอดเกี่ยวกับการออกแบบเก้าอี้เฟอร์นิเจอร์อะไรอย่างนี้ ส่วนหนังสือผมอ่านหนังสือดีไซน์เยอะมากเราจะรู้นักออกแบบคนนี้ออกไอเดียเขาหรือแบบว่าปรับนิดเปลี่ยนหน่อยหรือไม่ก็เอามาขาย นี่คือการง่ายของนักออกแบบบางคนที่ผมเห็นผมรู้สึกว่าถ้าทำอย่างนี้ไปเรื่อย มันลดคุณค่าของวิชาชีพลง

เราว่าโลกกำลังพัฒนามันเป็นยังไง แม้แต่จะคิดต่อหรือสร้างสรรค์งานขึ้นมาใหม่ไปหยิบขึ้นมา ซึ่งผมรู้สึกว่ามันเยอะขึ้น แม้กระทั่งตัวผมเองที่ผมทำงาน ผมก็รู้สึกว่างานเราโดนก็อปปี๊เยอะมาก ผมโดนก็อปปี๊งานเยอะมากจนแบบผมชี้เก็ชไปทะเลาะกับใครแล้ว



ศุภพงศ์ สอนสังข์

เก้าอี้ในนิยามความหมายของศุภพงศ์

ที่คุ้นเคยคือ มีพนักงาน แล้วมีขา 4 ขา โดยความเข้าใจแบบ ผ่านๆ เลย แต่ว่าเราจะเรียกว่าที่นั่ง นักออกแบบต้องเรียนรู้ไว้เพื่อคำนึงถึงสินค้าก็จะมีเก้าอี้ที่นั่ง เขาเรียกว่าเก้าอี้ไดนิ่ง เก้าอี้กินข้าว เก้าอี้ทั่วไป มีอาร์มแชร์ มีกราวแชร์ นั่งเดี่ยวๆ หรือไม่ก็เก้าอี้กึ่งนั่งกึ่งนอนแบบเดเบส ส่วนเก้าอี้อีกตัวหนึ่งคือเก้าอี้ที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ ทางวิทยาศาสตร์และเรื่องของสรีระก็คือ เป็นพวกเก้าอี้ทำงาน ซึ่งเก้าอี้แบบนี้จะออกแบบยาก เพราะมันจะเกี่ยวข้องกับความสามารถปรับ สูง ต่ำ ได้ องศา การพิง การเอียงวัสดุ การระบายความร้อนเพราะมันเป็นเก้าอี้ที่นั่งกันเป็นวันๆ เพราะเป็นเก้าอี้ทำงาน น่าจะยากที่สุด เป็นเก้าอี้ที่เป็นวิทยาศาสตร์ที่สุด และก็จะมีอีกกลุ่มก็พวก เก้าอี้ที่เป็นม้านั่ง พวกเบนซ์ พวกสตู สตูนี้เป็นสี่ขาเหมือนกันแต่ว่า ไม่มีพนัก โดยความเข้าใจว่าเราก็แบ่งกลุ่มอยู่แค่นี้ อย่างเก้าอี้ที่นั่งสบายบางคนเขาเรียกอีชีแชร์ บางคนก็เรียกตรงๆ ตามตัวเลยว่าอาร์มแชร์โดยสาระสำคัญ เก้าอี้ กลุ่มนี้มันจะถูกออกไปใช้ในห้องที่เป็นห้องนั่งเล่น ห้องโถง หรือในโถงของโรงแรม คานที่จะรับรอง นั่งที่ต่ำกว่าเก้าอี้โดยทั่วไป และเอนหลังได้เยอะหน่อย

สตู เบนซ์ พวกนี้ มันมีชื่อของมันชัดเจน มันจะบอกลักษณะของสตู คือ สตูอาจจะไม่มีพนักพิงหลัง บางคนก็ทำมาแต่แบบเดี่ยวๆ จนไม่ได้ช่วยอะไร เบนซ์ก็ชัดเจนในตัวของมัน แต่พ เราบอกว่าแชร์คำเดียวภาพแรกที่ได้มาคือโฌยท์แชร์คือ เก้าอี้ 4 ขา มีพนักพิง แต่มันจะไปจบที่ แชร์ ว่าเป็นอาร์มแชร์ เป็นกราวแชร์ อีชีแชร์ ก็ขึ้นอยู่กับสถานที่ที่จะเอาไปใช้ ว่าเป็นยังไง อย่างการออกแบบเก้าอี้ที่เป็นไฮด์แชร์ธรรมดา คือเก้าอี้ที่นั่งทั่วไป คือแบบออกแบบประสงคกับไดนิ่งแชร์ นักออกแบบก็ต้องเข้าใจให้ชัดว่าวัตถุประสงค์ในการใช้มันแตกต่างกัน ยกตัวอย่างว่า การออกแบบไดนิ่งแชร์หรือเก้าอี้โต๊ะกินข้าว เราจะเน้นให้ออกแบบดูจากด้านหลัง แล้วสวย เพราะเหตุผลก็คือ ว่ามันถูกใช้วิ่งวนอยู่รอบโต๊ะ คนจะเห็นแต่ด้านหลัง การบ่งบอกว่า

เป็นแชนด์หนึ่ง ถ้านิยามให้ละเอียดขึ้นได้อีกนิดหนึ่ง จะช่วยให้นักออกแบบทำงานง่าย เข้าใจว่า หน้าที่ใช้สอยเป็นยังไง

นักออกแบบไทยส่วนใหญ่ทำเก้าอี้ให้ครบ 4 ขามีพนักก็คือแชร์ ที่อยู่ในกลุ่มของจุดมุ่งหมาย ไฮด์แชร์ อาร์มแชร์ คือ ความเข้าใจที่เป็นภาพแรกเลยก็คือ เป็นเก้าอี้ก็คือตัวนี้ แต่ว่าถ้าพูดถึงตัวอื่นก็คือ เขาจะระบุที่ชื่อฝรั่งไปเลยว่า ให้ออกแบบเบนซ์ สตู หรือบาร์สตู ก็คือเก้าอี้บาร์สูงๆ ถ้านิยามคำว่าแชร์แบบนี้ เบื้องต้นจะไม่ใช้เดเบส จะไม่ใช่เบนซ์ จะไม่ใช่ สตู จะอยู่ในกลุ่มเก้าอี้ 4 ขา มีพนัก ซึ่งตรงนี้นั้นต้องนิยามเพิ่มเข้าไปอีกนิดหนึ่ง มันก็มีลักษณะรูปแบบหลายตัวที่เก้าอี้แชร์ที่ไม่มีขาเลยก็ได้ ทำมาเป็นก้อนกลมๆ ก้อนเหลี่ยมๆ เราก็ยังถือว่าด้วยโครงสร้างมันคือ มีที่นั่งกับพนักพิง เรียกจริงๆ ควรจะจับคำว่านั่ง นั่งได้พิงได้น่าจะเป็นคำนิยาม เบื้องต้นของคำว่าแชร์

ผลงานออกแบบเก้าอี้ของศุภพงศ์

จริงๆ ผมทำเก้าอี้ครั้งแรกประมาณเกือบ 10 ปีที่แล้ว ก็มีตัวหนึ่ง จริงๆ ที่ทำให้กับโรงงาน ช่วงนั้นเป็นช่วงที่เพิ่งหัดทำใหม่ๆ หลักๆ ก็ทำให้มันนั่งได้ก่อน ดูสวย มันจะมีตัวหนึ่งชื่อว่าเก้าอี้หน้าตัก เป็นของบริษัท HYGGE ก็เป็นเก้าอี้ที่ไม่มีอะไรมาก เป็นเก้าอี้กินข้าว ที่เน้นตามเป้าหมายเลยว่า มองจากด้านหลังแล้วดูสวย ตัวนั้นก็เก้าอี้ตัวหนึ่งที่ได้รางวัลไม่เยอะเพียงแค่ มันมักจะเอาไปจัดเป็น วินโดว์ดิสเพล โฆษณาสินค้าเป็นเก้าอี้ตัวหนึ่ง ซึ่งคนชอบเอาไปจัดเซตกับโต๊ะแล้วนำไปขาย ถ้ารูปมาแล้วมันจะสวย ตัวนั้นประสบความสำเร็จไหม อาจจะไม่ได้ดีมาก แต่ว่าหน้าตามันดูอย่างเดียว เราใช้นิยามเก้าอี้กลุ่มนี้ว่า เก้าอี้เส้นสวย เส้นสวยๆ ดูแล้วสวยพวกโปรเจ็ค พวกโรงแรม พวกร้านอาหารชอบเพราะว่า มันช่วยให้บรรยากาศของสถานที่มันดีขึ้น ก็เป็นเก้าอี้แรกๆ ที่ทำให้ถูกหมายหัวว่า ทำเก้าอี้ได้ดี เพราะอยู่ในวงการเก้าอี้คนทำเก้าอี้เยอะแต่คนจะรู้จักเราได้ การเป็นซิกเนเจอร์สักตัวหนึ่ง ตัวแรกก็คือตัวนี้ เก้าอี้หน้าตัก เพราะว่า เป็นเก้าอี้เส้นสวย

การทำเก้าอี้ที่เก้าอี้จะโดดเด่น ไม่เยอะ ก็อย่างที่บอกว่าคู่แข่งก็เยอะแต่ อันหนึ่งที่เราไม่เคยรู้สึกว่าจะโดดเด่นเพราะว่า หน้าตักมีบาสตู ทำจากไม้ ไม้ยางพารา ผลิตภัณฑ์สุราษฎร์แล้วย้อมสีหนึ่งเก้าอี้มันต้องสวย ด้านหลัง มองเข้าไปแล้วสวย เส้นมันจะเป็นเส้นโค้ง คือจุดเด่นของมันก็คือรายละเอียดทั้งหมดนะ จะทำได้หมดแม้กระทั่งจัดด้านล่าง ซึ่งตอนที่ทำผู้ผลิตถามว่าทำไม จัดข้างได้มามันไม่มีใครเห็น แต่ทำไมต้องออกแบบเส้นข้างล่าง โค้งสวยเหมือนข้างบนจริงๆ แล้วความใส่ใจของเรา เราต้องชัดเจนของเส้นที่เราออกแบบว่ามันควรจะกว้างยังไง จะดึงามที่สุดเพราะเราคำนึงถึงว่าเป็นเก้าอี้ที่จะต้องอยู่ไปอีกหลายสิบปี เวลามันลึบขึ้นมาหรือจัดขึ้นมาหรือถูกส่งออกไปซ่อม ทุกคนจะต้องรู้สึกได้ถึงความใส่ใจ รายละเอียดในการประกอบว่า ทุกเส้นไม่ได้มั่วๆ ขึ้นมา แต่เราตั้งใจให้มันเป็นแบบนั้น ในส่วนที่โปรดฯอยู่ข้างล่าง โค้งรับกับเส้นสายทุกเส้น พอมันออกเป็นลักษณะนี้ มันก็สามารถออกไปต่อยอดเป็นบาร์สตูเป็นเก้าอี้ที่เป็นกลุ่มเดียวกัน อาร์มแชร์ กราวแชร์ ก็จะเป็นซีรีส์ที่สวยงาม วิธีการออกแบบเฟอนิเจอร์ในตัวนี้ ออกแบบคอนเซ็ปที่เป็นโครงกระดูกคร่าวๆ ไว้แล้วก็ปรับแอดจัส มันเป็นกลุ่มเก้าอี้ที่ใกล้เคียงกันได้หลายตัวหน้าตาที่ของพวกนี้

เวลาเอาไปใช้มันจะถูกเอาไปใช้ตามร้านอาหาร ตามส่วนที่เขาไม่ต้องการให้คนนั่งสบาย นั่งนานมาก ถ้าจะใช้เก้าอี้ในกลุ่มที่นั่งสบายจะต้องใช้ศาสตร์ของการคิด อีกอย่างหนึ่ง

ก็จะเป็นไซด์แชร์ หรือไดนิ่งแชร์ธรรมดา ตัวอื่นก็จะมีเก้าอี้กระดานที่คนออกแบบชอบแต่ว่าก็อาจจะไม่ประสบความสำเร็จในแง่ของยอดขายมาก แต่มันเป็นเพียงเก้าอี้ที่พยายามจะทำลายข้อจำกัดของการทำเก้าอี้ น็อคดาวนี่ได้ โดยไม่มีน็อตสักรตัว เป็นเก้าอี้เป็นแผ่นๆ แล้วสับมันขึ้นมาง่ายๆ ถอดประกอบ เป็นชิ้นแบนๆ ก็เหมือนกับไม้กระดาน นี่จะเป็นกลุ่มไดนิ่งไซด์แชร์ เก้าอี้แบบจะลากไปไว้ตรงไหนไปวางข้างอะไรก็ได้ เขาเรียกว่าไซด์แชร์คือ มีโต๊ะไปวางข้างโต๊ะ ทำงาน โต๊ะเขียนหนังสือก็เป็นไซด์แชร์ได้ ไปวางโต๊ะกินข้าวก็ได้ไปวาง ข้างโต๊ะรับแขกก็ได้ ทำจากไม้ไผ่กับไม้ประดู่ อดประสาน นี่มันคือโจทย์ที่นักออกแบบทั่วโลกพยายามจะแก้มันให้ได้คือการ ไม้ไม้ที่แผ่นมาสับกันแล้วได้ของคำนึง ที่สบายที่สุด พอดีที่สุด โดยไม่ไปบิดเบือนเส้นมันเลย คือมันต้องเป็นเส้นตรงๆ เรียบๆ แบนๆ นี่ก็เป็นโจทย์ที่ชอบในยุคนั้น ที่พยายามผลิตออกมาขาย ทั้งๆ ที่นายทุนไม่ค่อยสนใจเพราะรู้ว่ามันหนัก นั่งไม่ค่อยสบาย 100% เพียงแต่ว่า มันเป็นโจทย์ที่คลาสสิก ที่นักออกแบบพยายามแก้มาหลายคน หลายรุ่น ได้กระดานแผ่นๆ เอามาเสียบเอามา สับกันยังไงแล้ว นั่งได้มันก็จะกลับไปสู่เบสิกของเก้าอี้ที่ทั่วโลกว่ามันเป็นที่พักกัน เอาอะไรมาทำก็ได้ให้มันง่ายที่สุดการออกแบบการต่อชนของการพาด มันน็อคดาวนี่โดยไม่มีน็อตสักรตัว ถอดแยกเป็นชิ้นหรือแบนๆ ข้อดี ก็คือมันประหยัดเรื่องของพื้นที่ในการขนส่งได้ด้วย ซึ่งคอนเซ็ปมันจะผลิตจากไม้อัดผาน เป็นเศษไม้ก็ได้ เป็นไม้จริงทั้งแผ่นก็ได้ จะเป็นไม้อัดก็ได้ มีเทคนิคคิดคำนวณประกอบการแบ่งพาดที่เหลือกก็เพื่อให้ เสน่ห์ของไม้มันทำงานไป

ตัวล่าสุดที่ทำปีนี้นี้ก็เป็น กลุ่มเก้าอี้ น็อคดาวนี่ ที่พัฒนาต่อมาจากแบบกระดานว่า ตอนนีเราเก้าอี้ หน้าตักซึ่งเป็นเก้าอี้เส้นสวย ตัวหนึ่งแล้วเราก็มีเก้าอี้กระดาน ซึ่ง 2 ตัวนี้มันต่างกันคนละขั้วเลย อันหนึ่งไม่สนใจวิธีการผลิต ไม่สนใจเรื่องน็อคดาวนี่ แต่ขอให้เส้นสวย ส่วนกระดานนี่ไม่สนใจเรื่องของเส้นสวยเลย แต่สนใจเรื่องการผลิต และทำให้มันเป็นชิ้นเหลือน้อยที่สุดให้ได้ มันเลยถูกสองไอเดียถูกจับมา โยงกันว่า แล้วจะทำเก้าอี้เส้นสวยด้วยแล้วต้องน็อคดาวนี่ด้วย เก้าอี้ที่เราเรียกชื่อกลุ่มกุมาร มันจะมีอยู่ 4 พื้นท้องซึ่ง ถ้าประกอบแล้วมันจะใช้ น็อต สกรูไม่เกิน 4-8 ตัว ซึ่งทำให้ผู้บริโภคประกอบเองได้ง่ายมาก แล้วก็ มีหน้าตาเป็นเก้าอี้สวยๆ เหมือนเก้าอี้ ทั่วๆ ไป ข้อดีคือมันถอดประกอบน็อคดาวนี่ได้ เหลือนิดเดียว ซึ่งตรง นี้มันไม่มี ข้อดีมันคือจะบอกว่า จากความคิดปัจจุบันค่าขนส่งมันแพง ถ้าปัจจุบัน ใครไม่ทำให้เก้าอี้ให้ มันน็อคดาวนี่ได้ จะมีข้อเสียเปรียบในการเรื่องการขนส่งอะไรก็ตาม ตอนนั้นก็เลยเป็นโจทย์ล่าสุดคิดกันว่า ให้ได้ออกมาเป็นเก้าอี้หน้าตาเหมือนเก้าอี้ แต่ตอนนี้มันเป็นปีอบอัพ จะใช้น็อตเป็นเก้าอี้โครงสร้าง เพียงแต่มันจะเป็นเก้าอี้ 4 ขา อาร์มแชร์ ที่ ดูสวยๆ ทั่วไปแต่ว่า มันน็อคดาวนี่ได้หมด มีความฉลาดในการใช้ ไม้ที่มีลักษณะไม้ไซด์เดียวกัน ถูกออกแบบยกซีรี่เลยคือ 4 ตัวใช้ ไม้เบอร์เดียวกัน 4 แบบ ใช้ไม้แบบ เดียวกัน ใช้ความหนาไม้แบบเดียวกัน มันเลยทำให้การผลิต ความคุมวัสดุ ควบคุมเครื่องจักรได้ง่าย ใช้ เครื่องจักรน้อยชนิด มีการทำใช้เส้นตรงๆ ได้ง่ายแต่ประกอบมาแล้วเกิดความสวยงาม โดยภาษาของมัน อย่างเก้าอี้ชุดสุดท้ายมันจะเป็นเก้าอี้ที่ ไม่ได้ดูหวือหวา หรือสวยงามอะไรมาก แต่ว่ามันตอบโจทย์ความ เป็นจริงของธุรกิจ ทำราคาได้ มีกำไร สามารถเอาไปแข่งกับเก้าอี้ที่ผลิตยากๆ ได้ ทั้งๆ ที่ของเรามาผลิตง่าย กว่าเยอะ

หน้าตามันเป็นแก้อั่วทั่วไปที่มันมีความสามารถในการน็อคดาวนในอุตสาหกรรม พุดง่าย ๆ ว่า อย่าง 40 ตัวนี้สามารถใส่ไปในหลังปีกัณฑ์หนึ่งได้ง่ายๆ เลยถอดแล้วเหลือแค่นั้น เป้าหมายคือ ธุรกิจประเภท กองโจรมันใช้ทรัพยากรน้อยหมด ขนส่งน้อย ลูกคิดในเงื่อนไขของธุรกิจนี้มันต้อง ถอดประกอบได้แบบ ละเอียด เหลือแค่กล่องแบนๆ เหลือ 80 x 50 cm หนา 10 cm แนวคิดนี้อย่างแก้อั่วที่พยายามแก้อั่ว เส้นสวยๆ ให้มันน็อคดาวนได้ นี่มันจะอยู่ที่ทักษะแล้วว่าต้องแบบไหน สามารถเคลียร์แบบและถอดแบบได้

การออกแบบให้กับบริษัทและการทำงานภายใต้แบรนด์ของตัวเอง

ออกแบบแก้อั่วมาประมาณ 20-30 ตัว ออกแบบให้บริษัทซื้อจำกัดมันชัดคือ มันถูกกำหนดกับวัสดุ ของเขาว่าจ้างจะต้องเจอกับไม้อะไร หรือโรงงานไม้ยางก็ทำกับไม้ยาง เส้นบางเส้นของแก้อั่วมันไม่สวยบนไม้ ยาง เราจะเลือกไม้อะไรให้เหมาะสมกับเส้นบนแก้อั่วแบบนี้ การทำให้กับบริษัทมันมีข้อจำกัดเยอะไม่ได้ใช้ ความเป็นครีเอทีฟ 100% พอไปเจอไม้แบบนี้ทำทรงแบบนี้ไม่เวิร์คแน่ๆ แต่พอมาทำของตัวเองที่มันก็ open เลี้ยงง่ายมาก อยากทำอะไรก็ทำ ทำเองมันก็รับผิดชอบความเสียหายเอง สิ่งที่ลูกคิดแต่ละครั้งมัน คือเงินในกระเป๋า คือถ้าพลาดก็เสียเงิน การรับจ้างออกแบบพลาดเราไม่เสียอะไร เสียแค่ความคิด คนที่ รับผิดชอบผลมันคือผู้ประกอบการ

แนวคิดในการออกแบบแก้อั่ว Form Follow Function หรือ Function Follow Form Form Follow Function

อาจจะทำได้ในแง่ ถ้าทำให้คนอื่นที่เขาไม่ทันหาๆ มีขนาดของธุรกิจที่มันคงแล้ว แต่พอมาทำเองเป็น SME ผู้ผลิตรายย่อย มันยังมีปัจจัยอีกเยอะมันไม่ใช่แค่ Form Follow Function อย่างเช่นเรื่องการขนส่ง เราขนส่งด้วยรถเล็ก ๆ เราทำเฟอร์นิเจอร์ชิ้นใหญ่ไม่ได้ กลายเป็นว่า Form Follow Marketing หรือ Follow Production มา Follow เงินในกระเป๋าอีกว่า เงินแสนหนึ่ง อยากจะทดลองกับแก้อั่วคอเล็คชั่นหนึ่ง อย่าง น้อยที่สุดต้องทำให้ได้สัก 30 ตัวก่อน ในงบเท่านี้ ทำได้ไหมพอมาสู่สนามจริง ๆ แค่ Form Follow Function ยังไม่พอ คืออยู่กับการเรียนหรือบริษัทใหญ่ คืออยู่ที่จุดที่ต่ำเลย การเรียนและการทดลอง 2 คือ business ที่ เป็นแมนสตรีม พวกกลางๆ ใช้สูตรนี้ อาจจะไม่ค่อยเวิร์ค

ส่วน Function Follow Form มันเหมือนศิลปิน เขาฟอร์มที่ประทับใจมาก่อน แล้วไปขุดที่นั่นให้มันลง กับอีโกโนมิกส์ให้มันนั่งสบาย นั่นก็จะเป็นอีกศาสตร์ ผิดไหมมันก็ไม่ผิด ต้องขึ้นอยู่กับการธุรกิจเขาว่าจุดเด่น ขยายที่ฟอร์ม ของเราขายที่ฟังก์ชันแน่ๆ เพราะว่าเราเรียนมาเป็นนักออกแบบไม่ได้เรียนมาเป็นศิลปิน มัน ถูกหลายอย่าง ควบคุมตั้งแต่การจะขีดเส้นๆหนึ่งว่า ไม้อะไรผลิตใช้เครื่องจักรกี่ตัว กี่ขั้นตอน ประกอบ ยังไง แพ็คกิ้งยังงัย ตอนจัดแสดงเป็นยังงัย เรียกว่าคิดเป็นองค์รวมที่ใหญ่มากเพื่อขายได้เร็ว หรือขายได้ แล้วมีผลกำไรเป็นค่าตอบแทนที่คุ้มค่าในเวลาสั้นที่สุด ยกตัวอย่างว่าอย่าง โจทย์ปัจจุบันที่เราพยายามคิด ก็คือ แก้อั่วที่ขายประมาณ 20 ตัว แล้วเหมือนว่าได้ค่าจ้างออกแบบ ซึ่ง 20 ตัวเราดูแล้วว่าไม่ยากจนเกินไป สามารถทำให้มันออกแบบสามารถสร้างงานออกแบบได้เรื่อยๆ อย่างการทำงานให้บริษัท เขาคิดที่เขา

จะต้องขายได้ 1000 ตัว หรือ 5 ปี 10 ปี มันคืออะไรที่ยาก ตอนนั้นมันเป็นอะไรก็ได้ขาย 20 ตัว คืนทุนได้กำไร พอสมควรแล้วก็ทำ ทั้งนี้ศาสตร์ของการออกแบบถูกคิดค้นเพื่อให้เหมาะกับตัวเอง ไม่ได้ใช้ตำราหรือหลักวิชาออกมาออกแบบ

กระบวนการออกแบบและแนวคิดในการทำงาน

ยุครับจ้างออกแบบยังมีการทำงานเริ่มต้นด้วย Sketch Design และทำ Model พอออกมาสร้างเป็นสตูดิโอเอง มีโรงงานผลิตเองขายเองจะลดขั้นตอนลงก็คือคิดเป็นเส้น เขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์เอาความแม่นยำ แล้วขึ้นต้นแบบจริงเลย ไม่มีโมเดลแล้วจะตัดกระบวนการพวกนี้ออกไป ไม่ต้องนำเสนอใคร พอเราเป็นเจ้าของแล้ว เราขายของตัวเองมันก็กระจ่างในหัว พอขึ้นต้นแบบเองเลย นั่งไม่สบายระยะไม่ได้ เราแก้ตรงหน้างานเลยในการออกแบบผ่านกระบวนการแล้วเราขึ้นต้นแบบได้เลย

ส่วนกระบวนการผลิตของผมทำเอง 80 เปอร์เซ็นต์ แล้วก็ส่งโรงงาน 20 เปอร์เซ็นต์ เหตุผลที่ทำเองเนื่องจากต้องมาอยู่ต่างจังหวัด ย้ายตามครอบครัว แล้วค่อนข้างห่างไกลกับผู้ผลิต วิธีที่ง่ายที่สุดคือ สร้างโรงงานเล็กๆ เอง แล้วก็ออกแบบงานให้ตรงกับทักษะที่เรามีอย่างเช่น เรายังทำงานไม้ได้ไม่เก่ง เราก็ใช้การออกแบบมาแก้ปัญหาว่า ออกแบบให้มันทำงานง่าย ๆ ใช้เครื่องจักรง่าย ๆ 3-4 ตัว แล้วประกอบออกมาให้มันดูสวย ก็เริ่มต้นแค่นี้พอง่าย งานที่เริ่มซับซ้อนขึ้น เราเองงานที่เราผลิตเอง เป็นตัวเลี้ยงบริษัท สตูดิโอก่อนเนื่องจากเราเลี้ยงตัวเองได้เรามีเวลาที่ประจำ เรียกว่ามีตลาดมีแฟร์ประจำที่เราออก แต่ละแฟร์เราจะได้เงินเท่าไร ได้ผลกำไรเท่าไร ก็เริ่มเพิ่มรายการที่เราไม่อย่างทำเอง พูดง่าย ๆ ก็คือดีไซน์อย่างเดียวแล้วส่งไปผลิตแล้วกลับมาขาย ภายได้แบรนด์ที่เราเซฟไว้มันคง ให้อุทธศาสตร์ที่สอง มันก็เชื่อมกับอันแรก อันแรกเป็นโต๊ะกับข้าวหลัก อันที่สอง รับมาขาย แต่ว่าก็ยังเป็นคนออกแบบเองอยู่ดี พอเจอสองโมเดลนี้มัน ก็เลยทำให้ทำธุรกิจง่ายขึ้นก็เพราะว่าผลกำไรส่วนใหญ่มันอยู่ในส่วนที่เราผลิตเอง ส่วนที่เราจ้างผลิตเราสามารถขายเท่าทุนเราก็ยังได้ หรือขายกำไรน้อยๆ ก็ยังได้ เพื่อให้มันแข่งขันกับคู่แข่งได้ ถ้าเจอสองโมเดลนี้ ประมาณ 20 80 30 ค่ะการผลิตและการออกแบบเองให้ได้สัก 70 เปอร์เซ็นต์นี้ ถือว่าพอที่จะแข่งพอที่จะแข่งขันได้เลย ถ้าต้องจ่ายผลิตเกินครึ่ง จะมีปัญหาทันทีว่า โรงงานเบี้ยวผู้ผลิตเราส่งงานล่าช้า เราแก้ปัญหาอะไรไม่ได้ จุดที่ลงตัวที่สุดในการผลิตเอง 80 จ้าง 20 พอ พยายามคุ้มไม่ให้เกินสัดส่วนนี้ อย่าไปฝากความหวังให้กับคนอื่นเกิน 20 เปอร์เซ็นต์

แนวความคิดในการออกแบบเก้าอี้ในปัจจุบันเป็นอย่างไร

คือตอนนี้เห็นในวงการ เสี่ยงส่วนใหญ่ของผู้ซื้อเชื่อว่า ดีไซน์เนอร์ไทยมีแนวโน้มไปในทางสแกนดิเนเวียล กลุ่มยุโรปเหนือพวกสวีเดน อาจจะเป็นเพราะว่ามันเป็นเส้นสายง่ายๆ เรียบๆ ที่เราผลิตได้ไม่ยาก ทักษะในการผลิตงานประเภทคลาสสิก กึ่งงานฝีมือ จัดๆ เรายังทำไม่ได้ดี งานสกนมันจะต้องคู่กับดีไซน์เนอร์ไทย มันจะออกไปในโทนนั้น ในยุคนี้มันเป็นของรูปแบบ แต่ว่ามันก็มีนอกแบบ เริ่มมีแบบจำนวนหนึ่งที่เริ่ม ไม่ได้หาข้อแตกต่างมา เพราะว่ารู้อยู่แล้วถ้าไปแข่งในสนามในโทนแบบนี้คู่แข่งเยอะก็เลยเริ่มสร้าง

สำนักแล้วก็ค้นหาสไตล์ในของตัวเอง อย่างของเราเองเส้นเราก้ยังเป็นเส้นอยู่ เส้นนี้มันเป็นความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน แต่เราหันมาใช้ไม้เก่า อย่างเช่นไม้เก่าจากบางแพ ซึ่งแค่สีไม่มันเปลี่ยนจากสี สีสว่างๆ สีโอ๊ค สีไม้บีช มากลายเป็นสีไม้แดงไม้ประดู่ มูลค่ามันก็ผิดกันไปแล้ว

รูปแบบคลาสสิกคงยากสำหรับนักออกแบบไทย ถ้าว่ามันเป็นโพลีโมเดิร์นมันก็เป็นโพลีโมเดิร์น หรือโพลีโมเดิร์น มันเป็นได้ทุกอย่างคลาสสิกก็เป็นโพลีโมเดิร์นอยู่กับการนำไปใช้ การนำไปตกแต่ง แต่ที่เห็นชัดว่ากลืนมันไปทางสแกนดิเนเวียล เพราะว่าในช่วงนี้ด้วยปัจจัยเดียวคือการผลิตมันง่าย สแกนดิเนเวียลมันเป็นศาสตร์ที่ออกแบบที่เรียบง่ายมาก เป็นโพลีโมเดิร์นหลายๆ จะเป็นโพลีโมเดิร์นที่ทำลายตรรกะการออกแบบ ที่ยากๆ อย่างเช่นเปลี่ยนการเข้าไม้ แบบงานวี๊ดเวิร์คเกอร์ มาเป็นการใช้ฟิตติ้งโลหะพลาสติกเข้าไปผสมเป็นสมัยใหม่กว่าเพราะฉะนั้นมันก็เลยทำให้ คนออกแบบหรือช่างที่ผลิต ไม่ต้องมีทักษะทางช่างเยอะ ก็สามารถทำได้ มันก็เลยกับนักออกแบบรุ่นใหม่ๆ ที่ยังทำของยากไม่เป็น การมาแนวโพลีโมเดิร์น หรือโพลีโมเดิร์นมันง่ายสุด ยิ่งโพลีโมเดิร์น นี่ชัดเลยมันไม่มีอะไรผิดเลย เพราะมันเหมาะทุกอย่างเลยอะไรที่เป็นโพลีโมเดิร์น ถ้าอย่างนั้นคงต้องพูดถึงคอนเท้นท์โพลีโมเดิร์นดีไซน์ด้วยความเป็นร่วมสมัยก็ได้

คอนเท้นท์โพลีโมเดิร์นดีไซน์ผมมองว่าจะต่างกับโพลีโมเดิร์น คอนเท้นท์โพลีโมเดิร์นดีไซน์มันจะมีความสุภาพกว่า กลางๆ กว่าในขณะที่โพลีโมเดิร์น ยกตัวอย่างในยุคนี้อยู่ก็มีคนทำโรงแรมเหมือนกับโรงแรมแบบโมริออคโค เราก็มองว่ามันเป็นโพลีโมเดิร์น เพราะมันเป็นอะไรก็ได้เพราะมันเป็นวัฒนธรรมข้ามชาติก็ได้ที่นำมาใช้ ตกแต่งภายใน ในขณะที่สไตล์โมริออคโค ในตอนที่คอนเท้นท์โพลีโมเดิร์นดีไซน์ที่จะเป็นอะไรที่กลางๆ กว่าทั่วไป ที่มีค่าเหมือนๆ กัน แต่พออะไรจัดๆ ขึ้นมานี้อังกฤษจัด แหกจัด แบบนี้โพลีโมเดิร์นพวกนี้ก็ต้องเลือกใช้เฟอร์นิเจอร์อีกแบบหนึ่งเลยซึ่งส่วนมากพวกนี้ต้องนำเข้ามาจากประเทศชาติกำเนิดของเขา เช่นคนตกแต่งสไตล์โมริออคโค จะต้องไปซื้อเฟอร์นิเจอร์จากโมริออคโค จากพวกแขกอาหรับก็มาตกแต่งเพราะช่างคนไทยก็ผลิตกันน้อย ยังไม่ได้เรียนรู้ยังไม่เข้าใจ แต่พอเป็นคอนเท้นท์โพลีโมเดิร์นช่างบางไฟ ช่างเชียงใหม่ ช่างที่ไหนก็ทำได้ บ้านที่เป็นแบบคลาสสิกเลือกเก้าอี้คอนเท้นท์โพลีโมเดิร์นสักตัวไปนอนอยู่ แบบมันก็จะไม่โดดขึ้นมา สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างลงตัว

ความร่วมมือในงานออกแบบเก้าอี้

ความเป็นไม้ความเป็นCraft มันก็เป็นโบราณ แล้วเราเอาสิ่งที่ผลิตได้จากปัจจุบัน อย่างเช่นการย้ายงานฟิตติ้งมาเป็นเหล็กมันก็เป็นการใช้เทคโนโลยีกับงานฝีมือ จัดเป็นงานลักษณะหนึ่งที่เป็นงานร่วมสมัย งานร่วมสมัยมันจะเป็นในแง่ของงานร่วมการผลิตก็ได้ หรือว่าร่วมในแนวคิดก็ได้ หรือสถานที่ปลายทางที่มันจะไปอยู่ก็ได้ เลือกตีความได้หลายประเด็น เท่าที่รู้สึกได้ว่านักออกแบบส่วนใหญ่จะไม่ค่อยตีความว่ามันเป็นอะไร ส่วนใหญ่ที่จะสตาร์ทงานจากความชอบ ความถนัดหรือสิ่งแวดล้อมที่ตัวเองอยู่ แล้วปล่อยให้สังคมจัดหมวดหมู่เอาเอง นี่คือการคิดของแบบดีไซน์เนอร์ คือเราไม่ได้สตาร์ทคิดแบบ business ที่เราจะทำบริษัทเฟอร์นิเจอร์ร่วมสมัย เราจะทำบริษัทModern คิดแบบนั้น ถ้าเป็นตัวบุคคลถนัดอะไรก็เอาอันนั้นแหละ อย่างบางคนก็ถนัดนิยามว่าเป็นสไตล์ญี่ปุ่น บางคนก็ถนัดมองว่าเป็นสไตล์Craft นั่นคือปลายทางของคนที่นิยามแล้ว ก็ต้องเข้าไปย้อนดูข้อเท็จจริงว่า ใช้นี้มันทำงานสไตล์ญี่ปุ่นตัวมัน

หมกมุ่นกับญี่ปุ่นใหม่ เราพบว่าบางคนฟังเลยว่าใช่ ใส่เสื้อมุจิใช้ของมิโกะ อันนี้เขาภาวนาตัวว่าเขาสายพันธุ์ญี่ปุ่น อาจจะถูกต้อง แต่บางคนใช้ชีวิตไทยแลนด์ กินส้มตำใส่เสื้อโลตัส ใช้ชีวิตลูกทุ่ง แต่งานก็ออกมาแบบงานอาร์มญี่ปุ่น อันนี้ก็ไปเป็นความสอดคล้องเป็นสแกนดิเนเวียนทั้งๆ ที่ตนเองก็ชอบกินส้มตำ

บริบททางวัฒนธรรมกับการออกแบบเก้าอี้

ถามว่าของ Jird นี่ชัดมาก ที่มีบริบทแวดล้อมคือเรา เราสร้างมาที่หนองโพธิ์ ราชบุรี เราอยู่แหล่งไม้เก่าบางแพ เราเลือกวัสดุเลย ที่ราชบุรีมีที่หนองโพธิ์มีไม้ที่ในประเทศเช่นว่างานไม้เก่ามีน้อยมาก พอเราเลือกใช้จุดนี้ก็เป็นจุดแข็ง เช่น สีไม้เราต่าง คุณภาพไม้เราต่าง ไม้เราเป็นไม้ที่แก่ คนโบราณกว่าจะตัดไม้มาทำบ้าน เลือกอายุไม้ที่ใช้เป็นร้อยปี ถูกเขาไปสร้างเป็นบ้านตากแดดตากฝนให้แห้งอีก 50 ปี จนวันนี้รู้มาขายเป็นเศษเป็นไม้ชิ้น เราไปซื้อไม้ที่เราได้ความต่างเรื่องเล่าของวัสดุ เราได้ความต่างของแหล่งวัสดุที่หาที่ไหนไม่ได้ ส่วนใหญ่ไม้บ้านจะอยู่ที่ไม้แดง ไม้ประดู่ ไม้มะค่าแต่ ไม้ยกฟ้า ไม้เต็ง จริงๆ ซื้อไม้แปลกๆ อย่างไม้กันเภา ไม้บางปูหรือไม้ชิงชัน หรือไม้พะยุง มันก็เคยมีอยู่ที่นี่ แต่ตอนนี้ไม่แล้ว ถ้าเอาจุดเด่นบริบททางสิ่งแวดล้อมนี้ 1 คือเราใช้ไม้เลย 2 การผลิตของเรา ก็ใช้คนในชุมชน เอาเด็กที่อยู่ในชุมชนนี้มาฝึกงาน ไม้งานช่าง ก็คือ ให้มันถูกผลิตจากคนที่นี่ ด้วยวัสดุที่เราหาง่ายที่นี่ ไม่ต้องไปซื้อไกลอย่างเช่น ไม้ชาด 3 ตัว ขั้วรถไป 15 นาทีซื้อได้เลย ไม่ต้องไปซื้อไกลๆ แล้ว ข้อสำคัญคือไม่มีใครมี คู่แข่งน้อยกระบวนการทำงานหรือกระบวนการผลิตมีลูกมือ เราเรียกเขาว่าช่าง เราเลี้ยงดูกันแบบพี่น้อง ทำได้หมดทุกอย่าง ตอนนี้มีช่าง 2 คน ลักษณะของโรงกลึงเราจ้าง ตรงนี้เราสามารถวางยาไว้ไม่ให้สามารถก๊อปปี้งานได้ ด้วยร้านเฟอร์นิเจอร์ในท้องถิ่น เราก็ต้องวางยาในงานออกแบบ ด้วยการผลิตด้วยสิ่งที่ไม่ไม่มีใครมี อย่างเช่นงานเลเซอร์คัดเหล็ก งานฟิตติ้ง งานถ่วงนี้เขาไม่เข้าใจเขาไม่อดทนก็สำเร็จ เราก็จะมีระบบซื้อฟิตติ้งจากบริษัทฝรั่งเข้ามาประกอบชิ้นเขาไว้

เอกลักษณ์หรือการสร้างความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้

ส่วนมากคนเขาจะชอบชมในแง่ของความฉลาด ในการเลือกใช้วัสดุและวิธีการผลิต คือเขาจะว่าใช้ไม้ไม่ค่อยง่ายเลย ใช้ไม้ไม่ก็ขึ้นเลย แต่รวมกันออกมาแล้วดูดี ยกตัวอย่างอย่างโต๊ะไม้ตัวหนึ่ง ถ้าถอดไม้มาเรียง มันจะเป็นกองอะไรที่เล็กลงเดียว เราใช้ทุกอย่างแต่พอมาประกอบขึ้นมาเป็นมันดูดี ดูแพงดูหรูหรา เขาจะให้ค่างานของ Jird มีความฉลาดในการเลือกการผลิตมาใช้ ไม่ค่อยโดนคนบอกว่าอยู่สไตล์ไหน ว่า เป็นโมเดิร์นหรือเปล่าบางคนก็บอกว่างานเราเป็นสไตล์ Loft สไตล์แบบดิบๆ ตรงไปตรงมา คำนิยามสไตล์ Loft คือนิยามแบบดิบๆ Loft มันคืออาร์มโรงงาน เป็น Factory เป็นสไตล์แบบดิบๆ แบบ โรงงานทั่วไป เป็นซีเมนต์เปลือยๆ ปูนเปลือยๆ เหล็กเปลือยๆ Loft แก่นของมันคือ มันประกอบร่างด้วยเท่ากับที่มันใช้ จะบอกว่าวิธีคิดของ Jird เป็นวิธีคิดแบบโคตรวิทยาศาสตร์เลย คิดแบบมาร์เก็ตติ้งนำด้วยซ้ำ ใช้เหล็กมันผลิตง่ายดี ใช้ไม้เท่านี้ตัดลงตัวไม่ค่อยจะเสียเศษ ใช้เครื่องจักรขนาดกลาง เป็นเครื่องจักรที่ไม่มีขึ้นไหน ไปจด

ขอเปิดโรงงานคือเครื่องจักรไม่เกิน 4 แรงม้า อย่างตัวเครื่องจัดจาก .75 แรง เป็นสเกลแบบบีแบบยูนิเวอร์ซิติ์มาก คือสเกลโรงเรียนเลย อย่างเครื่องที่กำลังสูงสุดก็คือเครื่องรีดไม้ 2 แรงม้า นอกนั้นก็แรงม้านิดๆ ซึ่งเป็นสเกลที่เป็นสตูดิโอ make อยู่ ถ้าเป็นที่อื่นเขาจะใช้เครื่องจักรทั้งหมดเป็นที่ต้นแบบ แต่ที่นี้เราใช้ผลิตจริงเลย เพราะว่าเราผลิตไม่เยอะเราทำโมเดลหนึ่งไม่กี่ชิ้น กำลังการผลิตเทียบเท่าบริษัททั่วไป แต่ว่าเราใช้เครื่องจักรที่ต้นทุนต่ำหมดอย่างเครื่องรีดนี้เราต้องสั่งตัวใหม่มาเป็น 2 แรง เราต้องข้ามแล้วเพราะกำลังผลิตเราเยอะขึ้น เริ่มขยายซื้อเครื่องจักรเพิ่ม เดี่ยวก็ต้องสร้างโรงงานเพิ่มเพราะว่าต้องมีเครื่องจักรมากขึ้น ที่นี้เราเซ็ทโรงงานตามทักษะที่เรามีจริงๆ อย่างพอเราเริ่มเรียนรู้เครื่องอะไรใหม่ๆ เามาใช้งานออกแบบเราจะซื้อเครื่องจักรเข้ามา เสมือนเติบโตมากับธรรมชาติ ยุคแรกที่เราเริ่มต้นมีเครื่องรีดกับเครื่องขับแค่ 2 ตัว แล้วเราก็เพิ่มขึ้นเรื่อย เราารู้แล้วว่าเรามีเครื่องเราก็จะทำรูปทรงที่ยากขึ้นได้กว่าเส้นตรงๆ

ปัจจัยที่ส่งผลให้งานออกแบบประสบความสำเร็จ

คือยุคหนึ่งเราเชื่อว่ามันเป็นรางวัล เพราะว่ารางวัลมันทำให้เราเป็นที่รู้จัก พอเป็นที่รู้จักเราก็คิดว่าประสบความสำเร็จ แต่ท้ายที่สุดเราก็พบอีกว่ารางวัล มันมาเร็วไปเร็ว อาจจะเป็นที่รู้จักในช่วงข้ามคืน แล้วมันก็จะลืมไปเลยช่วงข้ามวัน สุดท้ายก็เลยมองว่ารางวัลไม่ใช่ประเด็นที่เราจะไปโฟกัสมันได้ 7-8 ปี หลังผมแทบไม่ส่งงานประกวดเลย เฉยๆ กับเรื่องรางวัลแล้ว มาสนใจว่าความสำเร็จของนักออกแบบคือการที่ผลงานเราถูกนำไปใช้ไปอยู่ในบ้านคน แล้วยิ่งมันจะรู้สึกประสบความสำเร็จมากขึ้น ถ้าเขาซื้อไปแล้ว เขากลับมาซื้ออีก เพราะของๆ เรามันไม่ใช่ข้าวที่คนกินทุกวัน ซื้อไปขึ้น 1 อยู่กับบ้าน 50 -100 ปีมันก็ไม่พัง แต่มันจะประสบความสำเร็จทันทีที่คนซื้อไปว่ามันสวยมันคุ้มความมันทำให้บ้านเขาดูดีขึ้น แล้วเขาก็อยากจะให้เพิ่มใครไปใครมาก็อยากจะซื้อ ซื้อที่ไหน นี่คือการประสบความสำเร็จปัจจุบันมากกว่ารางวัลที่ได้มาจากแคคนกลุ่มเดียวที่อ้างตนว่าเป็นผู้เชี่ยวชาญมาบอกว่างานเราดีหรือไม่ดี จริงๆงานที่มีทัศนคติคือ ที่คนจำนวนมากกว่ากับจำนวนกรรมการเพียงกี่คน ที่บอกว่าขายเก้าอี้ได้ 20 ตัว ตัวนี้ก็บอกได้ว่าเป็นตัวชี้วัด น่าจะเหนือกว่ากรรมการ 10 คนให้คะแนนแล้ว ถ้าทำเก้าอี้ขายให้คน 20 คน นี้ เทียบเท่าว่าเป็นรางวัล ถ้าตัวไหนขายได้ 10-20 ปีถือว่าผลสำเร็จสูงสุด

ปัจจัยภายนอกที่ทำให้เราผลิตเก้าอี้ประสบความสำเร็จ

อย่างผมไม่ได้ทำเก้าอี้มาสักพักใหญ่แล้ว ฟังกลับมาทำอีก แล้วเมื่อมาทำปั๊บเราก็ขายได้เลยขายดี อย่างเช่น ถ้าสุดฟังออกคอลเล็คชั่นกุมารไป 1 แบบ ขายได้ 20 ตัวมีออเดอร์เลย ปัจจัยภายนอกที่มันมีผลก็คือมันมีโต๊ะ ที่ขายคืออยู่ก็คือโต๊ะกุบริ แล้วคนบอกว่าโต๊ะกุบรินี้หาเก้าอี้เข้าด้วยกันยากมากควรที่จะต้องทำเก้าอี้มาให้เข้ากับโต๊ะ ปัจจัยสิ่งแวดล้อมก็คือมันถูกคลุมด้วยโต๊ะ พอโต๊ะสวยคนก็พยายามหาเก้าอี้ให้เข้ากับโต๊ะ ตอนนี้เป็นว่าเรามาค้นพบใน พ.ศ. ปัจจุบันว่า เก้าอี้ที่ประสบความสำเร็จนี้เราต้องเอาโต๊ะเป็นตัวอ้างอิงด้วย ก็มาพบความลับว่า ถ้าเราไม่มีโต๊ะขาย เราก็ไปเล็งโต๊ะที่ขายดีๆ แล้วก็พยายามทำเก้าอี้ให้มันเหมาะกับโต๊ะของเขาหรือ อาจจะเป็นการออกแบบเก้าอี้สักตัวหนึ่งเป็นค่ากลางๆ ว่า ไปวางกับโต๊ะไหน

เข้ากับโต๊ะเขาได้หมดเลย ก็ได้ ไอ้เพิ่มที่ทำรายได้สูงสุดของเราแบรนด์ของเราคือโต๊ะ ต่อไปเราก็จะทำเก้าอี้ที่เข้ากับโต๊ะเราเท่านั้น เพื่อให้คนซื้อโต๊ะแล้วลากเก้าอี้เราไปด้วย สภาพล้อมของเราคือการตอบโจทย์ในอาณาจักรของตัวเอง

ผู้ซื้อผู้บริโภคคนไทยเห็นสินค้าของคนไทยนี่ดี ลูกค้าบางคนซื้อเพราะเชื่อมั่นในตัวเรา อะไรก็ได้ที่เราออกแบบเขาอยากซื้อ เราก็พบอีกปัจจัยหนึ่งตรงนี้ยังสรุปแบบวิชายังไม่ได้ เป็นการโน้มน้าวเป็นส่วนหนึ่งที่ดีไซน์เนอร์นำออกแบบเฟอร์นิเจอร์ไทยเริ่มมีลายเซ็น เริ่มมีผู้ติดตาม เริ่มมีคนมาสะสมสินค้าที่ออกแบบมาจากนักออกแบบไทย ซึ่งนั่นก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ดี เพราะบางคนก็ตามว่าปีนี้ออกอะไรใหม่บ้าง บางคนกลับมาซื้อถึง 3-4 ครั้งซื้อโต๊ะไปแล้วกลับมาตามเก็บเก้าอี้ ลายเซ็นพวกนั้นก็ต้องส่งผ่านผลงาน วัสดุผ่านแนวคิดต่างๆ ของJird มันชัดที่สร้างแบรนด์เป็นเอกลักษณ์ได้เร็วเพราะว่า เราไม่ใช่ชาวกลับโลกสแกนดินเนเวียน นักออกแบบชอบ แต่เรามาปักหลักกับไม้เท้า เรามาปักหลักกับทักษะง่ายๆ ที่เราทำได้ เป็นแฮนด์แมค เราก็สร้างลายเซ็นได้ในครั้งแรกที่เราทำเลย ไปโผล่ในงานที่มีแต่ ไม้ไผ่ ไม้สัก ไม้บีช คนก็จะจดจำได้ว่ามีงานแบบนี้ ถ้าบ้านใครเป็นบ้านไทยแบบเก่า ใช้พื้นไม้ประดู่ไม้มะค่า มันก็ต้องมาจับที่งานเรา แต่พอเจอโจทย์ที่ว่าคนบางคนชอบดีไซน์เราเยอะแต่ว่า เขาเป็นร้านกาแฟแนวโมเดิร์น ผมก็เปลี่ยนไม้ให้ เราสามารถกล่าวพูดกับผู้ซื้อได้ว่ามีเฉพาะหนองโพ ก็คือไม้เท้าบางแพ

ปัจจัยภายในที่ทำให้ให้นักออกแบบประสบความสำเร็จ

ผมคิดว่ากุญแจสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้ให้นักออกแบบประสบความสำเร็จ คือความกระหายสูง อยากทำงานตลอดเวลา อยากจะแสดงงานให้รู้กระแสตอบรับเพื่อพัฒนาตัวเองในครั้งต่อไป จะพบว่าถ้านักออกแบบมีความกระหาย เป็นนักออกแบบเก้าอี้ที่เขาทำเขาก็จะอ่านทุกอย่างที่เป็นเฟอร์นิเจอร์ จะดูหนังทุกเรื่องที่มีเฟอร์นิเจอร์ เขาจะเดินทางท่องเที่ยวไปไปในที่มีสิ่งเหล่านี้ พวกนี้มันเป็นองค์ประกอบภายในที่จะประกอบสร้างพวกนี้ให้เก่ง มันคือประสบการณ์ตัวที่เห็นชัดได้มากๆ นักออกแบบที่เข้าท่าๆ พวกนี้จะเป็นนักออกแบบที่ชอบใช้ชีวิตแล้วหมกมุ่นมากๆ มันจะทำให้ทำงานได้ดี

บริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมตัวนักออกแบบมีผลต่อการประสบความสำเร็จหรือไม่ สำหรับความคิดผม มีสองแบบคือกลุ่มหนึ่งตกอยู่ภายใต้อิทธิพลภายใต้บริบทของสิ่งแวดล้อมอย่างเช่น ใจกลางของวงการออกแบบ กับสองแสวงหา คือคนกลุ่มหนึ่งจะตกไปทำงานกับดีไซน์เนอร์บริษัทนี้ กิจกรรมในบริษัทจะอยู่ตามFair Exhibition ทั่วโลกเขาก็ได้มีโอกาสอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่มีแต่เฟอร์นิเจอร์ ในขณะที่บางกลุ่มที่เป็น ฟรีแลนซ์ดีไซน์เนอร์หรือนักออกแบบอิสระ ไม่ได้มีโอกาสเจอกับงานบ่อย กลุ่มพวกนี้ก็ต้องใช้ความแสวงหา ควักกระเป้าซื้อตัวไปดูงานเอง อ่านหนังสือเอง ค้นอินเทอร์เน็ตเอง มันก็เป็นไปได้ทั้งสิ่งแวดล้อมที่เราสร้างขึ้นกับสิ่งแวดล้อมที่เราไปตกอยู่ อย่างของJird นี่เราอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เราสร้างขึ้น เพราะเรามาตกอยู่หนองโพธิ์ บ้านนอกมีแต่คนเลี้ยงวัว โรงงานไม้เท้าบางแพก็ขายกันแต่ไม้ โรงงานเฟอร์นิเจอร์ก็น้อย วิธีที่สร้างสิ่งแวดล้อมให้เราเราก็ต้องเดินทางไปออกแฟร์ไปดูงานไปท่องเที่ยว เราก็ต้องใช้การแสวงหา ซึ่งก็จะเสียเปรียบคนที่เขาอยู่ในใจกลาง อยู่ศูนย์เฟอร์นิเจอร์เลย ก็ต่างกันแต่ก็ไม่มีอะไรผิดอะไรถูก แล้วแต่ว่าความกระหายมันเท่ากันหรือเปล่า

มองวงการนักออกแบบเก้าอี้เมืองไทยในอดีตและปัจจุบันอย่างไร

ก็สังเกตการณ์มาหลายปีแล้ว ว่าศาสตร์เราทำไปเพื่อให้เขาใช้ และนักออกแบบไทยก็ออกไปโชว์งานในต่างประเทศกันเยอะขึ้น แล้วไปพิสูจน์ในสนามที่เราไม่ถนัด วงการก็มีการพัฒนามา 3 ยุค ยุคแรกก็คือ ยุคที่นักออกแบบจบใหม่ๆ อยากไปทำงานกับแบรนด์เฟอร์นิเจอร์ไทยที่เขาค่อนข้างมีชื่อเสียง ยุคแรกๆ ก็โยธกา สโตนเพิลเนต แบบนี้ นั่นมีชื่อเสียงเป็นธุรกิจเฟอร์นิเจอร์ขนาดเล็กที่มีชื่อเสียง ยุคที่สองนักออกแบบไทยไปโคกกับโรงงานโนเนมแล้วสร้างแบรนด์ขึ้นมา ก็ถือว่าเป็นพัฒนาการที่ดีขึ้น มีการปรับตัวที่ดีในยุคต่อมา ยุคนี้ก็เป็นยุคที่ดีขึ้นมาอีกระดับหนึ่ง เราก็เห็นนักออกแบบไทยเชิบทแบรนด์ของตัวเอง เอาตัวเองนี้เป็นเซ็นเตอร์นำแล้วให้ผู้ผลิตนี้เป็นแค่ตัวซัพพลายเออร์ ไม่ได้เป็น โอนเนอร์อีกต่อไปแล้ว อาจจะเป็นส่วนเป็นพาทเนอร์กัน

ยุคนี้ที่มองวงการว่าดีขึ้นได้ชัดคือ มีความแข็งแกร่งแบบอิตาลีเคยเป็นในยุคอุตสาหกรรม คือ เป็นแบรนด์ย่อยๆ มีดีไซน์เนอร์เป็นเจ้าของสำนัก มีปรัชญาการออกแบบเป็นของตัวเอง มีแนวทางเป็นของตัวเอง มีการสเป็ควัสดุและความถนัดเป็นของตัวเอง อย่างเช่นคนนี้ก็ไปจับกับโลหะ คนนี้ก็ไปจับกับไม้ คนนี้ก็ไปจับกับหุ้มนู เราก็เห็นแวดวงว่าชัดเจนขึ้น แล้วดีไซน์เนอร์ก็เริ่มโดดเด่นขึ้น และข้อเท็จจริงหลายข้อมันก็พบว่าธุรกิจที่ตายไปทันทีก็คือ คนมีเงินอยากทำอะไร ภาษาง่ายๆ ก็คือคนรวยสักคนอยากทำธุรกิจเฟอร์นิเจอร์ก็แค่ ไปจ้างดีไซน์เนอร์กับไปจ้างโรงงาน คนกลุ่มนี้ตายก่อนเลยเพราะว่า เขาไม่ได้กุมจุดแข็งอะไรไว้เลย มีแค่ถือเงิน ในขณะที่ตอนนี้ดีไซน์เนอร์ กับโรงงานจับมือกันเอง แล้วก็แชร์ลงทุนกัน มันก็เริ่มแข็งแกร่งเพราะตัดคนกลางออกไป ผลตอบแทนโรงงานก็ได้มากขึ้น ดีไซน์เนอร์ก็ได้มากขึ้น แล้วถ้ามันเติบโตกันได้แบบนี้ ในเวลาไม่นานมันจะแข็งแกร่งขึ้น

อยากเห็นนักออกแบบเก้าอี้ไทยในอนาคตเป็นอย่างไร

อยากเห็นนักออกแบบไทยทำงานให้คนไทยใช้ คือไม่อยากให้ฝรั่งใช้ อยากให้รู้ว่าคนไทยต้องการอะไร ทำให้คนไทย ก่อให้เกิดการใช้จริงไปทั่วประเทศ ให้เก้าอี้ดีๆ อยู่ในบ้านคนไทยแล้วให้ฝรั่งเดินทางมาดูว่าคนไทยใช้เฟอร์นิเจอร์จากไหนดี ๆ จนเขาไปคิดว่า คนไทยเขาคิดเขาทำเขาใช้ของเขาตัวเอง นั่นคือสิ่งที่อยากเห็นในวงการบ้านเราว่า เศรษฐกิจแบบนี้ ตลาดโลกเป็นแบบนี้ ก็ให้เปลี่ยนแปลงกลับมาแข่งขันกันภายในประเทศ แต่นั่นก็คือ มองกันใน 2-3 ปีที่แล้ว แล้วพอร่วมโครงการHat เราก็พบและกระตุ้นจุดนี้ได้ดีว่า คนไทยเริ่มหันมาซื้อของไทยจริงๆ กลายว่าคนไทยมีกำลังซื้อสูงมาก ยอมซื้อในราคาที่นักออกแบบไทยตั้งไว้แล้วได้ผลกำไรที่ดี

มองนักออกแบบอิสระและนักออกแบบที่ทำงานให้กับโรงงานอุตสาหกรรมใหญ่ ๆ อย่างไร

แต่ก่อนไม่รู้ความไม่รู้ทำให้เกิดความกลัว เมื่อก่อนแล้วไม่รู้จะทำแล้วจะสู้ได้ไหม ตอนนั้นก็กังวลแต่กระโจนลงมาทำด้วยใจรักที่อยากจะทำ ด้วยคาดหวังที่ดี เราต้องการแค่ 20 คนเท่านั้น ที่ซื้อเก้าอี้เรา มัน

ทำให้เราเคลียร์โจทย์ทุกอย่างได้ง่ายมากเพราะไม่ต้องการอะไรเยอะขนาดนั้น แต่พอเรามาทำจริงๆ แล้วเรากลับมาพบว่า ลูกค้าที่ซื้อของเราเขายกให้เรา อยู่ในเคสและรสนิยมที่ดีกว่าโรงงานใหญ่ๆ เพราะ 1 เราใช้วัสดุที่เป็นของดี ของจริงไม่จริง บางขายก็ใช้เฟอร์นิเจอร์ที่เป็นไม้อัดเศษไม้ ไม้ยางของห่วยที่เขาต้องทำเยอะ เอาจาราคามาเป็นจุดขาย ที่ของเราเราทำเก้าอี้แพงกว่าเขาสองเท่า แต่เราใช้ของดีกว่า 3-4 เท่า เรามีเซอรวิสกันเองมากกว่าดูแลลูกค้า การขายได้ดีกว่า ตอนนี้ก็เลยกลับมาพบว่า บริษัทฯ ใหญ่ไม่อาจเป็นคู่แข่งด้วยซ้ำ เพราะสิ่งที่เรามีเขาไม่มีแน่ๆ คือเราดีไซน์ได้ดีกว่าเยอะ เราเชื่อว่าดีไซน์เราเหนือกว่า ถ้าเรไม่นับมุมมองว่าบริษัทพวกนี้ไปก๊อปปี้งานต่างชาติมา เรามีข้อได้เปรียบ 1 เราดีไซน์ดีกว่า วัสดุดีกว่า ความโหลของเราน้อยกว่า ราคาปัจจุบันนี้เราก็ไม่ได้ขายแพงกว่าเขามาก แคมเปญเด่นของเราคือผู้ซื้อรู้ตัวตนด้วยว่างานชิ้นนี้ใครออกแบบ เราสามารถโอเดียดีไซน์ซิลป็นได้ ตอนนี้เราวางยุทธศาสตร์ไว้ที่ว่า ดีไซน์เนอร์เก้าอี้เหมือนซิลป็น เราอยากให้คนไทยสะสมเก้าอี้เหมือนงานศิลปะ ไม่ใช่งานตลาด ไม่ใช่โรงงานเก่าแก่จืดๆ จุดนี้ปัจจุบันเราไม่กลัวเลย เขาก็จะมีตลาดของเขา สินค้าของพวกเรานี้จะกินข้าวชุด 50000 บาทเราก็ขายได้ เพราะสิ่งที่เราแข่งเราไม่ได้แข่งกับแบรนด์ระดับโลกแต่เราแข่งกับแบรนด์ระดับโลก

ถามว่า งานออกแบบเก้าอี้ผมโดนลอกเลียนแบบหรือทำซ้ำบ้างหรือไม่ บอกเลยว่าโดนเรื่อยๆ พวตกแต่งภายในนี่ตัวดี มาซื้อของ originals ราคา 5-6 พันบาท ซื้อไม่ไหวเพราะเขาใช้เยอะ เขาก็เลยไปสั่งผู้ผลิตก็เหลือราคาครึ่งเดียว เพราะว่าเราไม่ได้จดลิขสิทธิ์ เนื่องจากเรามียุทธศาสตร์ตัวเองว่า ทำน้อยแล้วเปลี่ยนแบบไว ปัญหาที่ก๊อปปี้ก็ไม่ใช่เรื่องทุกชิ้นของเรา ก๊อปปี้ก็ก๊อปปี้ไป เราก็เปลี่ยนแบบไปเรื่อยเรื่อยแล้วเรา เราคุมทุนตั้งแต่ 20 ตัวแรกแล้ว ถ้าตามก๊อปปี้เขาก็จะไปตลอดชีวิต เราก็คิดว่าเขาให้เกียรติเราเขาถึงก๊อปปี้ แสดงว่างานเราดีมากเลย ดีไซน์เนอร์ไทยอย่าพึ่งภูมิใจไปนะถ้างานของตัวเองยังไม่ได้ถูกก๊อปปี้

ช่องทางในการนำเสนองานออกแบบเก้าอี้ในปัจจุบัน

ปัจจุบัน เหลือแค่ประเทศไทย เมืองนอกเราตัดทิ้งเลย เพราะมองว่าด้วยกระบวนการขนส่ง สินค้าพอไปถึงไปอยู่เมืองนอกก็จะแพง กลับมามองว่าอยากทำของให้คนไทยได้ใช้ ไม่อยากไปทำของให้ฝรั่งใช้แล้ว อยากให้คนไทยได้ใช้ของดีๆ เหลือช่องทางในการนำเสนอปีก็ประมาณ 4 ครั้ง กับงานในเมืองไทยหมดเลย และภายใต้โจทย์ที่ทำอยู่ก็คือ ไม่ต้องทำเยอะ ให้เยอะในเรื่องของดีไซน์แต่ว่า จำนวนขาย 20 ตัว เปลี่ยนแบบได้แล้ว 100 ตัวนี้ถือว่าประสบความสำเร็จ วิธีคิดแบบใหม่เราใช้หัวเป็นเครื่องจักรการผลิตหัว หมายถึงว่าให้บีบบีบให้เยอะ บีบบีบให้หลากหลาย เพื่อเอาไปสู่โรงงานที่ทำโหลๆ ที่เขาผลิตกันเป็นหมื่นๆ ตัว แบบว่าทุกบ้านมีเหมือนกัน เราก็เอาจุดเด่นที่ว่าของเราจะได้ไม่ก๊อปปี้บ้าน ชื่อครบ 20 30 50 100 ตัวเราอาจจะเปลี่ยนแบบเลยเพื่อ ให้บ้านอื่นมีสินค้าใหม่ๆ เข้าไป

ทิศทางในการออกแบบเก้าอี้ในปัจจุบันและในอนาคต

ก็เป็นอย่างที่บอกไว้ เราจะสร้างแบรนด์เก้าอี้ที่เน้นเป็น custom คือหมายถึง เน้นทำน้อย คุณภาพดี มีไม่เยอะมีไม่โหล เราจะมีกลุ่มผู้ซื้อผู้ใช้ไม่เยอะ ทุกกลุ่มจะมีของเรายภายในบ้านแต่มีแบบที่ไม่ซ้ำกันในร้าน บ้าน ทิศทางในอนาคตก็คือจะดีไซน์งานที่ผลิตได้ ในจำนวนต่ำๆ นอกจากเป็นนักออกแบบแบรนด์ของตัวเองแล้วที่มีภายใต้ชื่อว่า Jird ยังได้รวมกลุ่มของนักออกแบบหลายทีมที่เชื่อในเรื่องเดียวกันเชื่อกันว่าเราอยากทำของดีของสวยให้คนไทยใช้ เราจะไม่เอาใจฝรั่ง ฐานเฟอร์นิเจอร์ไทยเราเป็นฐานการผลิตในการส่งออก เป็นฐานการผลิตไม่ได้คิดเอง พอวันหนึ่งเราจะคิดเอง เพื่อส่งออกเราก็ได้ราคาดีขึ้นแถม ฝรั่งก็ยังรู้สึกแปลกๆ ที่ว่า อยู่เมื่อไทยกินส้มตำแต่อยากกินออกแบบอาหารที่เป็นมดโรนี สุดท้ายคือทำได้ไม่ดี ไปทำเอาใจเขา กลุ่มเราก็กลับมาว่าเราอยากทำให้ดีในบ้านตัวเองก่อน สวนกระแสที่เราไปออกแฟร์จริง แต่เราถือปรัชญาทำเพื่อไม่ให้ฝรั่งใช้ของเรา เราคิดเบื้องต้นทำเพื่อให้คนไทยใช้ แล้วให้คนไทยใช้เป็นที่ยอมรับไปจนทั่วประเทศ จนฝรั่งต้องถามว่าไปซื้อเก้าอี้มาจากไหน เราอยากให้เราจริงๆ ว่าเก้าอี้ที่ดีที่สุดคือเก้าอี้ที่ทำจากคนไทย เราอยากให้การส่งออกของไทยนี้เป็นไปในทิศทางที่ถูกต้อง จะต้องเริ่มจากบ้านตัวเองให้แข็งแกร่งก่อนว่า พอฝรั่งมาเที่ยวเมืองไทยเห็นว่ามันสวยงามจริงอยากจะสั่งเอาไปใช้ นี่คือการส่งออกของเราได้ราคา นี่คือนโยบายของทีมเพื่อเราพยายามกระตุ้นวงการด้วยวิธีแบบนี้ บางครั้งก็เหนื่อย แต่ก็ประสบความสำเร็จทีละขั้นตามที่เรที่ตั้งเป้าเอาไว้



กรกต อารมณดี

เกิดที่ : เพชรบุรี ประเทศไทย

การศึกษา : ปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาประยุกต์ศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปริญญาตรีศิลปศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา

ประสบการณ์

2006 – present : ตำแหน่ง Owner and Design Director, Korakot International Ltd.,part. ประเทศไทย

ผลงานที่โดดเด่น

2014 PM AWARD 2015

Design Excellence Award 2013 จากกรมส่งเสริมการส่งออก

รางวัล Good Design Award 2015จาก Japan Industrial Design promotion Organization
ประเทศญี่ปุ่น

2013 Art installation for Ratchaburi Province,

Grand Award , Product Design Innovative Carft in Sasict.

Exhibition product in Salone Milan Fair.

Project in Iniala Hotel Natai Pang gna.

Project Lighting installation for Amari Hotel Patong Phuket.

- Art Installation in Casa de Lafrola, Kaolak Pang gna,
 Art Installation in Bumrungrad Hospital.
 Art Decorative item for Red Sea Saudi Arabia.
 Exhibition in Salone Milan Fair,
 Exhibition in Maison&Objet Paris Fair.
 Sculpture lighting for house in Kolarlunper Maleysia.
 Invited from Taiwan Wolrd Carft Coucil in Submit
 Decorative item for Siam Crusine Pattaya.
- 2012 Art lighting & Decorative item for So Bangkok Hotel
 Art sculpture & Decorative item for Okura Hotel Bangkok.
 Art sculpture lighting for Fry Now office.
 Art Sculpture for Raffle Hainan Hotel .
 Art hanging sculpture for Rice Museum in King Rama 9.
 Art Decorative in KC Grand Resort Koh Chang
- 2011 Art installation in Sasict
 Art installation in exhibition Thaihealth.
 Art Installation in Circle condominium.
 Lighting sculpture for Centara Grand Maldives.
 Wall Art sculpture for Dusit hotel in Maldives
- 2010 Grand Prize Award in Thai Creative
 Grand Prize Award Ticep
 Grand Prize Award in Priminister
 Projetc in Sheraton Macou.
 Project in Raffle Hainan Chaina
 Project in Slow hand Milan.
 Exhibition in Maison&Objet in projet hall
- 2009 wall art sculpture project in Marina Bay Sand Singapore
 Sculpture lighting inShangri-la Shainghai China.
 Wall Art sculpture in Casaurina Resort Petchburi
 Lighting sculpture Papau New Guine

Exhibition in Maison & Objet Young Designer.

- 2008 Solo Art Sculpture in Meatpacking New York Fashion Design Week 2008 "Tie The Knot" 18 May - 15 June 2008 at Establishment 30 Gansevoort Street, New York, NY 10014
- 2008 DFA SPECIAL AWARD 2008, Design for Asia Award, Hong Kong Design Centre 2008 BEST DESIGNER OF THE YEAR 2008, Silpakorn University
- 2007 Talent Thai Big&Bih October, 2007 2007 DESIGNER OF THE YEAR 2007, Silpakorn University
- 2006 Participated in Talents a la carte Thailand "Mison & Objet Paris, France, September 2006 2006 Participated the International Exhibition Ambiente Tokyo, Japan, 2006 2006 Talent Thai Big&Bih October, 2006 2006 Talent Thai Big&Bih April, 2006 2006 Consolation Prize "Make in Thailand Fair 2006" 2005 1st Prize OTOP DESIGNER AWARD 2005 2005 DESIGNER OF THE YEAR 2005, Silpakorn University 2003 The First Runner Award, Honourable Mention Award "ASIAN FURNITURE FAIR 2003"

จุดเริ่มต้นของวิชาชีพนักออกแบบและการสืบทอดภูมิปัญญาจากบรรพบุรุษ

เริ่มต้นจากการชอบงานศิลปะชอบวาดภาพตั้งแต่เด็กแล้ว เลือกเรียนสาขาศิลปะจิตรกรรม ที่มหาวิทยาลัยบูรพา ตอนปริญญาตรี ผมคิดว่าการเรียนแค่จิตรกรรมความรู้ยังไม่เพียงพอที่จะดำรงชีวิตในชีวิตประจำวันผมจึงเลือกเรียนการออกแบบสายวิชาที่มีศิลปะและการออกแบบอยู่ด้วยนั่นคือสาขาประยุกต์ศิลปศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งในตอนนั้นรู้สึกว่าคุณเองยังจำเป็นต้องทำงานศิลปะอย่างจิตรกรรมอยู่ และมีวิชาอย่างวิชาออกแบบ ซึ่งวิชานี้เป็นวิชาที่ชอบมาก เพราะมีการใช้วัสดุอะไรก็ได้ที่เราเลือกเองมาทำงานศิลปะในตอนที่เราเรียนนั้นอาจารย์ได้ช่วยผมในทุกๆ เรื่องทั้งการวิจัยและแนวทางในการเรียนรู้ ผลเลือกที่จะใช้วัสดุที่เป็นวัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้ไผ่ เตาเทคนิคการมัด การผูกจากการทำว่าวไทยของคุณปู่มาใช้ในการทำงานศิลปะอาจารย์ได้เล็งเห็นว่าตรงนี้น่าจะไปวิจัยและดึงความเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นเพื่อใช้ในการสร้างงานศิลปะให้แข็งแรงถาวรมากขึ้นและเหมาะสมในการเรียนวิชาประยุกต์ศิลปะนั้นคือ การเรียนออกแบบตกแต่งอาคารสถานที่

จากการที่ผมได้ตัดสินใจและวิจัยในวิชาความรู้เหล่านั้นทำให้ผมต้องเรียนรู้ ความละเอียด เทคนิคภูมิปัญญาชาวบ้าน อายุ การเลือกใช้ไม้ไผ่ สายพันธุ์ไม้ไผ่และเทคนิคต่างๆ ด้วยการสัมภาษณ์คนสูงอายุและอ่านหนังสือ ผมใช้เวลาในการเรียนปริญญาโทที่ศิลปากรนาน5ปี เพราะว่าการทำงานแต่ละชิ้น ใช้เวลานานมาก แต่หลังจากจบมาแล้วอาจารย์และเพื่อนๆ ได้สนับสนุนให้ผมเข้าสู่สายการค้าขายเพราะว่างานที่เราทำมักจะประยุกต์ให้เป็นผลิตภัณฑ์ได้ ติดตั้งเข้ากับสถาปัตยกรรมได้จริง เพราะว่าการที่เราเรียน

นั่น เราได้รู้ภูมิปัญญาชาวบ้านและเอกลักษณ์ไทยสมัยใหม่มาด้วยกัน มันจึงทำให้ต่างชาติเล็งเห็นมากขึ้น ผมก็เข้าร่วมประกวดกับกรมส่งเสริมการส่งออกที่จะเอาผลงานไปแสดงที่Maison& Object ที่ประเทศฝรั่งเศส และเราก็ได้คัดตัวไป เริ่มต้นด้วยตัวคนเดียว

ครั้งนั้นผมไม่มีทีมอะไรมากมายเพราะว่าผมได้กลับบ้านและทำงานศิลปะ แต่ที่ผมได้ไปนำเสนองานในการคัดเลือกคราวนั้นเป็นสิ่งที่วิเศษมาก การที่ผมจบการศึกษาปริญญาโทแล้วผมกลับบ้าน และอยากทำงานศิลปะต่อแต่ผมเห็นว่าสิ่งแวดล้อมที่ผมอยู่เป็นหมู่บ้านชาวประมงจังหวัดเพชรบุรี เรามีปัญหาในด้านสังคมคือระบบการประมง ไม่มีทรัพยากรในท้องทะเลมากและน้ำมันแพงขึ้น ทำให้ชาวบ้านขาดรายได้ในกาเลี้ยงชีพผมก็เลยใช้ความคิดว่าน่าจะดึงเอาลูกหลานชาวประมงมาเรียนเทคนิคการมัดการผูกเพราะมีพื้นฐานทำพวกเครื่องจับสัตว์อยู่แล้ว และผมนำลักษณะเหล่านี้ไปนำเสนอกับกรมส่งเสริมการส่งออก อยากให้นำเสนอผลงานที่ผมออกแบบเหล่านี้ในตะวันตก จากนั้นผมได้โอกาสพิเศษ นั่นคือการได้ไปแสดงงานที่ฝรั่งเศสได้จริง ขณะนั้นผมมีทีมเพียงสองคน แต่ว่าสิ่งที่มันเข้ามามากกว่าที่ผมจะรับไว้ได้เพราะต่างชาติเล็งเห็นผลงานศิลปะเป็นวัฒนธรรมงานที่เป็นลักษณะของเพียวอาร์ตแต่ผสมฟังก์ชันด้วย มันโดดเด่นมากสำหรับต่างชาติเพราะว่าเขาไม่มีวัฒนธรรมมากขนาดนี้ เราใช้ศักยภาพทางทักษะและวัฒนธรรมของเราด้วยความเป็นโมเดิร์นด้วย เราจึงเข้าตาตะวันตกมากหลังจากไปแฟร์ครั้งนั้นทำให้ประสบความสำเร็จ

ในแง่ชาวบ้านที่อยากมีงานทำ เราก็มีงานผลผลิตเหล่านั้นกลับมาสู่พื้นบ้านได้จริงๆ และสิ่งที่ประทับใจกับการที่ได้คุยกับลูกค้าในวันนั้นทำให้ผมได้สร้างสรรค์และแตกยอดออกมามากมาย เช่น การที่ผมได้ทำผลิตภัณฑ์ไปเสนอก็มียุติผลผลิตไปด้วย พอร์ตเหล่านี้ มักเป็นพอร์ตที่เป็นงานประติมากรรมขนาดใหญ่ แต่งานที่เราขายเป็นผลิตภัณฑ์ สิ่งที่เขาเห็นทำให้นึกต่อว่าจะทำอะไรได้ต่อ และผมมีภาพให้ดูภาพเหล่านั้นเป็นภาพในการติดตั้งกับอาคารสถานที่ที่อยู่จริงๆ ดังนั้นสิ่งที่เราทำมันเป็นที่เราแลกกับโอกาส โอกาสกับมันขึ้นมากับแรงงานความเหน็ดเหนื่อยของสมอง มันสมองของเราและทีมงานที่ร่วมใจกันทำ ทีมงานมีหลายแผนกหลายฝ่ายมาก เช่น ลูกที่เหลาไม้ไผ่ เหลาเซ่ง เหลาหวัด เขาขายไม่ออกในพื้นที่จะทำอย่างไรให้เขามีอาชีพ มีเงินทุน มีลูกค้าหนึ่งซื้อของของหล่อทำแข่งเก่งมาก แต่ว่าปัจจุบันแข่งใส่ฝักเหล่านั้นขายไม่ออกเลยเพราะประชาชนทั่วไปใช้พลาสติกกัน ผมจึงบอกลูกค้าว่า “ลูกช่วยเหลาไม้ไผ่และปรับขนานตามที่ผมต้องการให้หน่อย” จากนั้นลูกก็กล่าลงที่จะทำให้ผม แกสสามารถทำได้ แกทำหนักขึ้นก็ต้องขยายทีมให้เขาสร้างแหล่งผลิตวัตถุดิบส่งให้เรา ทำให้ชาวบ้านอีกอำเภอหนึ่งมีรายได้ นอกจากทำไม้ไผ่เป็นแข่งทำแข่งเขามีรายได้ไม่มากพอ แต่จากงานออกแบบของผมทำให้ไม้ไผ่ธรรมดาบ้านเรากับการออกแบบใส่เข้าไปเพิ่มมูลค่าขึ้นมา และทำให้ชาวบ้านมีรายได้เลี้ยงชีพอย่างมีความสุขไม่ต้องรวยมากแต่พอมีพอกินไปทุกวันตอนนั้นเราร่วมงานกันมาเกือบสิบปี

ส่วนอีกโซนหนึ่ง การที่เราเอาความรู้เรียนจบมาไปอีกสังคมหนึ่ง มันลำบากมากเพราะเราไม่มีทุน ไร้ทุนสำคัญในเรื่องที่มนุษย์ต้องกินทุกวันทำงานแล้วเราก็ต้องจับจ่ายให้เขาทุกวันเมื่อก่อนการเริ่มต้นชาวบ้านมาด่าว่าเราทำอะไร ศิลปะมันเป็นอย่างไรรแต่เราต้องยืนยันและอดทนในสิ่งที่เขามาว่ากล่าวเราทุกวัน แพร่หลายไปทั้งอำเภอว่าไอ้คนนี้ทำด้วยแล้วไม่ได้สตางค์นะ ทำงานหนักอดหลับอดนอนแล้วไม่ได้สตางค์ ช่วงแรกๆผมรู้สึกท้อ แต่ให้เวลามันคือคำตอบและอดทนเท่านั้นอย่าไปต่อว่าต่อขานอะไรกับเขา ปัจจุบันคนที่ต่อว่าเรา เขาเหล่านั้น กลับมาทำงานเหมือนเดิมและทำงานอย่างดี ผมดีใจที่วันนั้นผมไม่ได้ว่าอะไรเขางานเหล่านั้นมันขอแค่อาศัยเวลาว่าลูกค้าเห็นว่าเราเย็นได้อยู่จริงและสามารถส่งงานเราได้ ในการที่

เราจะออกแฟร์สม่ำเสมอ ถ้าเราเย็นเย็นที่จะทำต่อ เขาก็เย็นเย็นจะสั่งเราต่อ และชาวบ้านเหล่านั้นเพียงแค่อยาให้ตัดเรื่องความลำบากต่อวันที่เปลี่ยนแปลงชีวิตจากชาวประมงมาเป็นทำงานหัตถกรรม บางที่เขาต้องได้เงินวันนั้นเลยหากเขาไม่ได้ เขาจะกินอะไร เพราะบางครั้งชาวบ้านไม่มีอะไรจะกิน แต่ทำงานออกแบบมันสามารถช่วยคนได้

ความภูมิใจอยู่ที่การนำความรู้สู่สังคม มันทำให้เขารู้สึกว่าชีวิตมีคุณค่ามากขึ้น สิ่งนี้ทำให้ผมดีใจที่เอางานกลับไปทำที่บ้าน ปัจจุบันงานที่เขาส่งเข้ามาไม่ใช่โปรดักท์อย่างเดียวแต่เป็นงานศิลปะ ซึ่งในงานแฟร์แต่ละครั้งมีแทบหลอก เพราะไม่มีคนมาเดิน ไม่ว่าจะเป็นเมืองหรือเศรษฐกิจซบเซาหรือแม้กระทั่งคนออกแบบไม่กล้าออกแบบใหม่ๆ แต่ผมไม่สนใจอะไรทั้งสิ้น ผมจะทำงานที่ผมรักเพราะมันทำให้ผมมีความสุข สิ่งเหล่านี้เป็นโอกาสทำให้เราทำงานใหม่ๆ มาออกแฟร์ทุกครั้งทุกๆ คนในทีมของผม ผมยกย่องเขามากและบอกเขาเสมอว่า หากเราไม่มีงานใหม่ก็จะมีงานทำ ทุกครั้งที่ออกแฟร์มีเวลาไม่มากต้องอดงานใหม่ๆ ข้ามวันข้ามคืน เขาก็รู้เมื่อมีโอกาสที่สมควรดีว่าเป็นแฟร์เมื่อเมษายนที่มีการประท้วง นั่นคือโอกาสที่สำคัญที่สุดที่จะแสดงงานที่นิวยอร์ก และเขาเปาโล บราซิล ผมว่าผมปิดบูธแล้วจะเดินไปไหนในแฟร์ก็ได้ เป็นทวีปใหม่ที่เรากำลังจะไปเกิดคือ อเมริกาใต้ แม็กซิโก สิ่งงานที่เราผลิตหนึ่งตู้คอนเทนเนอร์หนึ่งตู้คอนเทนเนอร์ และมีเขาเปาโล ประเทศบราซิล มียี่สิบวันเท่านั้นผมทำสามตู้ ไม่มีปัญหาอะไรกับการเมืองเราเพียงต้องทำงานใหม่เสมอ และอยู่ที่มหาวิทยาลัยที่ต้องร่วมต่อสู้ด้วยกัน ผมว่างานออกแบบที่ได้ทำมานั้นไม่จำเป็นต้องพิเศษอะไร ขอให้มันเป็นเอกลักษณ์ของเรา เอาเดินไปโชว์เขาไม่เอาด้อยไปโชว์

“เก้าอี้” ในนิยามความหมายของกรกต

อยากให้เขาไม่ผูกนี้แหละ มาทำให้คนนั่งได้ แต่ต้องคำนึงถึงเรื่องเสื้อผ้าของเขา ความนั่งสบายของเขา สรีระของเขา แต่จริงๆ ก็คือการเอาเทคนิคการผูกมัดมาทำที่นั่นบ้างก็แค่นั้น เราทำโคมไฟมาเยอะแล้ว ฉะนั้น ต้องศึกษาเพิ่มเติม ก็คือเอาเรื่องของสรีระมนุษย์เข้ามาเกี่ยวข้องกับที่เราก็มองที่เราก็ค้นคว้าเพราะที่เรียน ศิลปะมา เราไม่ได้เรียนสรีระ พอลองมารู้เรื่องสรีระก็ต้องไปศึกษา จากคุณสุวรรณ ทำให้รู้ว่าการออกแบบเก้าอี้ แต่ละตัว ต้องคำนึงถึงการใช้งาน รูปร่าง ความสูง-ต่ำ ของคน ขนาดสัดส่วนคนเอเชียหรือ คฝรั่ง โต๊ะยังงี้เก้าอี้ยังงี้ไปศึกษาศาสตร์พวกนี้เพิ่มก็เลยลองๆ ทำดู แล้วขึ้นงานแบบประติมากรรม โดยเอาพื้นฐานที่เราเก่ง เรามีลักษณะเด่น ทางด้านการทำโครงสร้างแบบประติมากรรมนิดๆ หน่อยๆ ได้แบบนี้ทำให้ดูเป็นสรีระเส้นมือ เพราะว่าทุกเส้นของนักออกแบบต่างจากเส้นจากออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ทั้งหมด พอเขาขึ้น เส้นด้วยคอมพิวเตอร์เขาก็เอาเลย์เอาต์ของเรา พอขึ้นเส้นมือแล้ว ลงเส้น drawing เหมือนลักษณะการทำโบสถ์ มีเส้นตักทองช้าง ของเราจะเอาเส้นแบบนี้เป็นเส้นมือมาใช้กับงานเก้าอี้ของเรา

รูปแบบและแนวคิดในการออกแบบเก้าอี้ของกรกต

ตอนนี้ผมศึกษาเฉพาะชุดรับแขก มีอาร์มแชร์มีโซฟา 2 ที่นั่ง ก็คือ love seat สิ่งที่เราสามารถทำได้ก็คือ การปรับการทำ Day-Bed อันใหญ่ๆ คนเข้ามาเห็น แล้วเขาจะให้เราไปทำอะไรต่อมากกว่า ที่จะสั่งซื้อตรงนั้น ถ้าเป็นแบบของคนอื่นเค้าจะ ทำตามมาตรฐานเป็นแบบแบบไป ว่าเป็น bench เป็นโซฟาหรือเป็น armchair love seat เป็นรูปแบบที่สามารถตกแต่งเข้าไปในการตกแต่งภายในได้ง่าย กว่าของของผม เพราะลูกค้ามาเห็น ก็จะเห็นว่า คุณทำอย่างอื่นได้ไหม เพราะว่าตัวอย่างเดียวนั้นมันมีราคาค่อนข้างสูง เพราะเราขึ้นตัวเดียว เขาก็ยังไม่สามารถที่จะเห็นว่าเราทำให้เป็นจำนวนมากได้ ที่ผมแตกต่างจากคนอื่น เพราะผมทำตกแต่งภายในภายนอกได้ด้วย ก็เลยเอาลักษณะของการทำเก้าอี้ ไปทำการตกแต่งห้อง อาคาร นิทรรศการ มากกว่าที่จะสั่งเป็นตัว แต่ถ้าถามว่าไอเทมตัวนี้มีไหม มี มีมาเรื่อยๆ แต่มีมาเป็นลักษณะ 6 ขึ้นมั่ง 8 ขึ้นมั่ง เราก็ทำงานเรื่อยๆ แต่ลูกค้าที่สั่งก็จะอยู่ตะวันตก อยู่ยุโรป แล้วก็จีนหลักๆ ตอนนี้อยู่ก็มี armchair แล้วก็ love seat แล้วก็ตัวที่เป็นโซฟา แล้วมีลักษณะเทคนิคเดียวกัน แต่ว่าถ้าเป็นเฟอร์นิเจอร์ตกแต่งก็จะมี เคย์เบด มีโคม

แนวคิดในการออกแบบเก้าอี้แต่ละตัวของผมส่วนใหญ่ไม่แตกต่างกัน ชุดโซฟาของผม ที่เป็นลายมาร์คจุดไม่แตกต่าง แล้วก็จะมีตัวที่เป็นไอตัวโคมที่มีลายมนๆ นะ เอางานประดับฝาผนังทำให้เกิดอีกเทคนิคหนึ่ง เป็นอีกความคิดหนึ่ง ความแตกต่างในการใช้งาน ถ้าเป็นชุดโซฟา เรามีตลาดที่เป็นบ้านได้ด้วย แล้วก็โรงแรมได้ด้วย แต่ถ้าเป็นงานเกี่ยวกับการตกแต่งภายในภายนอกพวกโคม เคเบด มันจะมีในโรงแรมอย่างเดียว บ้าน ใช้ไม่ได้ เราจะตีตลาดโปรเจกต์ เพราะส่วนใหญ่ เราจะมีลูกค้าที่สั่งงานเป็นโปรเจกต์ค่อนข้างมาก

แนวคิดในการออกแบบเก้าอี้ Form Follow Function หรือ Function Follow Form

ไม่ได้ตามทฤษฎีอย่างเดียวทีเดียว บางครั้ง Form Follow Marketing หรือ Project ที่ได้รับมาด้วยผมแค่ประยุกต์เอาเอาเทคนิคของผมรองรับกับตลาด เอาเทคนิคทักษะของเรา ไปใส่ในรูปแบบที่เราอยากได้ แต่ว่ารองรับตลาดด้วย คือทำให้ศิลปะเข้าไปร่วมกับคนอื่นที่เป็นโต๊ะในห้องนั้นได้ ไม่ใช่ไปวางแล้วโดด เข้ากับเฟอร์นิเจอร์อื่นไม่ได้เลย เราพยายามจะคลายตัวเองออกเพื่อให้เข้ากับคนอื่นสมมุติว่ามีโต๊ะ เก้าอี้ ของเราก็ต้องเข้าไปกับเขาได้ จัดด้วยกันได้ ไม่ใช่ว่าซื้อตัวเดียวแล้วจบ ผมพยายามที่จะทำให้มันเป็น ตลาดด้วย

มันมี function ของมันอยู่แล้ว เรื่องของฟอร์มรูปแบบรูปทรง ความงามต่างๆ มันก็ต้องดูสภาพแวดล้อมหรือว่าตลาด หรือสถานที่ที่มันจะไปอยู่ตรงนั้นลักษณะงานผมจะมีประเภท project มาเรื่อยๆ แต่ว่า product จะมีประมาณ 2-3 เดือนจบ ขึ้นตอนในการออกแบบ 50 - 50 ทั้ง project และ product

กระบวนการออกแบบและการทำงาน

ขึ้น Sketch ก่อน แล้วดูทักษะเอาตัวนี้เข้ามา ใส่ทักษะแล้วดูสรีระของมัน ยกตัวอย่างเก้าอี้ตัวนี้ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากลวดลายการถัก DreamCatcher (ตาข่ายดักฝัน) ของอินเดียนแดงเราจะทำยังไงให้ตัวนี้มันนั่งได้ แล้วจะถักยังไงให้คนนั่งได้ ศึกษาการนั่ง ให้ดูสบายจากความสูงความต่ำ แล้วก็ดูโครงสร้างเป็นยังไง ดูเส้นว่ามันนุ่มไหม เราจะเพิ่มตรงนี้ไหม นั่งได้ไหมต้องลองทำดู อันนี้มันเป็นเชือก

เทียนเชือกจริงมันจะมีความยืดหยุ่น การตีมันเหนียวมาก ความตึง แก้อ้ำมันจะหัก แก้อ้ำมันก็สเกตมือก่อน แล้วก็ทำโมเดลเล็กๆ แล้วก็ขยายหน่อย แล้วก็ศึกษาว่ามันอะไรได้บ้าง แล้วก็ขึ้นงานจริง ขึ้นเองได้เลยว่าเราฝึกคนงานเพื่อ รองรับความคิดเราล้วนล้วน ปัจจุบันผมมีทีมนักออกแบบมาช่วยแบ่งเบาภาระงานที่เป็น Project พอว่างเราก็มานั่งคุยงานกัน เราไปดูงานด้วยตนเองทุกครั้ง ไปหน้างานเองขึ้นนั่งร้านเอง ไปดูเองซะส่วนใหญ่ ดูเองทำให้เราได้คุยกับช่างแล้วก็ทำงานกับเขาให้รู้เรื่อง งานผมส่วนใหญ่จะไปตรงกับเทรนด์คำว่าซัมเมอร์ รีสอร์ทและทะเล สามคำนี้มันทำให้ผมอยู่รอดคำว่าทะเล รีสอร์ทที่อยู่ประปรายตามชายฝั่ง สุราษฎร์ พังงาและภูเก็ต แล้วก็กระบี่ เมดิเตอร์เรเนียน แปซิฟิก ฟิลิปินส์ ที่มันเป็นเกาะ สิงคโปร์ ที่มาดิฟ เป็นต้น

เอกลักษณ์หรือการสร้างจุดจำในงานออกแบบแก้อ

ด้วยสไตล์ที่เป็นวัสดุ เส้นใยธรรมชาติ ผมว่าตรงนี้นั้นจะเป็นงานหัตถกรรมที่มีการความเป็น Creativity ใส่ความคิดสร้างสรรค์เข้าไปด้วย มันสามารถรองรับงานดีไซน์ที่เป็น modern ถ้ามองรูปแบบงานของนักออกแบบไทยนะครับผมว่า ความเป็น Creativeเด่นชัดกว่า ทุกคนมีคาแรกเตอร์ ความเป็นทักษะของเราค่อนข้างจะโดดเด่น ค่อนข้างละเอียด และเราค่อนข้างไม่ทำ copy ของใครมาก ประเทศไทยในที่นี้อาจจะแสดงสินค้ามีคาแรกเตอร์ของตัวเอง ไม่ซ้ำ แต่ถ้าไปดูของต่างประเทศ จะซ้ำ เหมือน ๆ กัน แก้อก็ไม่มี สรีระ การออกแบบเท่าไร ส่วนใหญ่จะเป็นนักออกแบบฝรั่ง ทำให้เขาหรือไม่กี่เป็นชุมชนของเขา นักออกแบบในต่างประเทศชมคนไทยว่าเป็น modern แตกต่างกับชาติอื่น ความเป็นคาแรกเตอร์ของไทยชัดมาก ทำให้มีสีสัน ทำให้คนมาชอบมาน้อยก็จริงแต่ซื้อ ถึงแม้ราคามันสูงหน่อยแต่คุณมีปริมาณที่มีการสั่งซื้อจริง

งานผมต้องใช้คำว่า Innovative craft อย่างผมนี้เรียกว่าคราฟต์ดีไซน์จะเอาหัตถกรรมใส่ดีไซน์ และอีกอย่างเปลี่ยนงานคราฟต์ให้เป็นอะไรใหม่ๆ การเป็น Post Modern Design สำหรับผมคือการทำให้ 2 อย่างมารวมกันก็เป็นคราฟต์ดีไซน์ แต่ว่าการเป็นคอนเท้นท์ หรือ ร่วมสมัย ก็จะทำอย่างหนึ่ง ให้มาเป็นร่วมสมัยรองรับการใช้งานของคนที่มีอยู่ในปัจจุบัน ดูเรียบง่าย ให้มีลายมีอะไรหน่อย แต่ สองอันนี้นั้นแตกต่างกันนะ แต่ยังคงที่จะยึด วิถี และวิถี วิถีทำเดิม และวิถีใช้ชีวิต ใหม่ ก็คือ ปัจจุบัน ไม่ว่าคนไทยที่ใช้ชีวิตวิถีแบบนี้ หรือวิถีชีวิตที่รองรับฝรั่ง อย่างเอาพวงมาลัย คนไทยร้อยพวงมาลัยดอกมะลิไปไหว้ที่เยอรมัน เขาไม่เกิดว่าเขาทำอะไร แต่ว่าคนไทย ทุบเงินให้กลายเป็นดอกมะลิ พับแบบใบตองแล้วมาร้อยแบบพวงมะลิ อันนี้มันจี๊ด เขาใช้ง่าย อันนี้คืออินโนเวทที่พคราฟ แต่ถ้าพวงมาลัยอย่างเดียวมันเป็นคราฟ

เอกลักษณ์ในงานที่ชัดเจนของผมนั้นคือการมัดการผูก ผมจะมัดผูกเป็นเอกลักษณ์ แต่ว่าใช้วิธีการมัดแบบหนูว่า จะมีผูกแปด ผูกกระดูกเบ็ด และก็มีเส้นของไม้ไผ่ ที่เป็นอายุ 3 ปีไปแล้ว แต่เขาจะไม่รู้หรอก แต่เห็นแล้วว่ามันผูกด้วยวัสดุและกรรมวิธีการผลิตปัจจุบันที่การใช้อุตสาหกรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง ใช้โลหะเข้ามา เพื่อจะได้รองรับเป็นอุตสาหกรรมก็หนึ่งแล้วก็ใช้ ตกแต่งส่วนหนึ่ง จริงๆสัดส่วนของวัสดุ ตอนนี้นำเป็นโครง ในโครงสร้างของงานนี้หลักๆ เป็นโครงสร้าง 100% แล้วก็ทำตกแต่ง 100% เพื่อลดทอนให้เป็นโครงสร้าง แล้วก็มีการทำหัตถกรรมสัก 30-40% พอ เพื่อจะทำให้ราคามันเบาลง มันจะได้น้อย

ทิศทางการออกแบบแก้อ ปัจจุบันและอนาคต

แก้อັນคือสิ่งที่เป็นเส้น เส้นกับช่าง บางทีก็ขายไม่ออกนะเส้นตัวนี้สวยแต่นั่งไม่ค่อยสบาย เส้นอันนี้ไม่สวยแต่นั่งสบาย เราเป็นนักออกแบบและเป็นนักศิลปะ เราจำเป็นต้องทำเส้นให้สวยและนั่งสบายด้วย ทิศทางการออกแบบต่อไป เราจะทำสีรีระของประติมากรรมให้กลายเป็นฟังก์ชัน แต่ว่าทำซ้ำได้ด้วย ผมเป็นคนทำประยุกตศิลป์ ผมต้องทำงานศิลปะที่ผมชอบมา สีรีระของคนให้งามในเส้น ด้วยทักษะที่เป็นเส้นมือ จะใช้ทักษะของไม้กันฝุ่นนี้เป็นเอกลักษณ์ ศิลปะการทำให้เต็ม ส่วนสีที่ผมใช้จะเป็นลักษณะของสีธรรมชาติ สีขาวสีครีมขัดไม้สีสีน้ำตาลไหม้ สีเขียวเน่าๆ สีดำเน่าๆ เพราะว่าความเป็นเส้นใยของไม้ไม้มันเป็นเส้นสีเหลือง ถ้าเราใช้สีอุตสาหกรรมเข้าไปความ สีของไม้ไม่ทำให้สีสดสดนั้นไม่สวย เพิ่มเติมมากกว่านั้น จะมีพวกผ้าที่ใส่กล่อง คิดหน่อยว่าผ้าอย่างนี้เหมาะสมกับไม้ไหมหรือเปล่า เห็นว่าสวยแต่บางทีมันก็ไม่เข้า เรื่องผ้านี้ยากผมต้องศึกษาจากพี่ระ(คุณสุวรรณ คงขุนเทียน) เรื่องผ้าสำคัญมากๆเพราะฉะนั้น เมื่อเราทำ texture แล้วเราต้องศึกษา texture ของผ้า เราต้องใช้นี่คือการหาความรู้เพิ่มเติม การออกแบบที่มันต้องศึกษาความรู้ไปตลอดเวลา

ฉะนั้น ถ้าเราได้อะไรที่พาดพิงมาเราก็ต้องตีความออกไป เพื่อจะทำให้เฟอร์นิเจอร์ของผมมีคาแรคเตอร์ของผมเอง ถึงแม้จะดีหรือไม่ดีนัก มีบางอย่างไม่ดีบางอย่างเราก็มาปรับปรุงอีกเมื่อแก้อีกตัวนั้นมันก็ออกไปแล้ว ก็ให้คนมาลองนั่งแล้วศึกษาจาก คำวิจารณ์ จากเขา ดู สูงไปไหมเตี้ยไปไหม เราก็นำมาปรับปรุงผมไม่ได้เชื่อนักวิจารณ์ ผมเชื่อผมเองและผมเชื่อตลาด และอีกอย่างนักวิชาการเค้าไม่ได้ทำขายไม่เคยได้ทำขาย ผมจะไม่เชื่อเพราะผมจะเชื่อในสิ่งที่เราทำและตัดเอง มันทำแบบนี้ได้และมันทำอย่างนี้ไม่ได้ เพราะฉะนั้นเราเป็นนักออกแบบเราต้องทำเองด้วย เราจะรู้ว่า ความกว้างหรือระยะห่าง 2 cm แบบนี้มันจะทำให้สีรีระของเราสวย

มองนักออกแบบอิสระและนักออกแบบที่ทำงานให้กับโรงงานอุตสาหกรรมใหญ่ๆอย่างไร

ก็เป็นตลาดอีกอย่างหนึ่งซึ่งเป็นลักษณะสำเร็จรูปเขามีคนเยอะเพราะว่าเป็นธุรกิจใหญ่ มันแยกกันของเราเป็น ตลาดประเภท design ซึ่งทำไม่มากแต่ว่ามีคาแรคเตอร์ เป็น brand จริงๆซึ่ง เราทำซ้ำได้ใหม่ทำได้ราคาลดได้ ถ้าเราคุยกันดีจริงๆเพราะว่าเราสามารถผลิตได้น้อยและมีคาแรคเตอร์ เพราะว่าเวลาเราไปวางในสถานที่ที่เดียวกัน คิดว่าที่ไหนก็มี คิดว่าการเลือกตลาดมากกว่า คนละกลุ่มเป้าหมายกัน จริงแล้วนักศึกษาจบไปก็ ไปทำอย่างนั้นเพราะ เพราะมันจะทำได้ทั้งทำเป็นรูปแบบแคตตาล็อกของช่างไป แต่ก็ต้องทำไปถึง เวลาเขาก็เบื่อเอง แล้วเดี๋ยวนี้ไม่ได้ผลิตในประเทศไทยช่างเป็นพม่าด้วยซ้ำ บางทีก็ส่งไปที่จีนผลิตก็เป็นอุตสาหกรรมในการทำงานของเขา เป็นมหาชนแล้วด้วยก็กลายเป็นธุรกิจจริงไป เป็นกำไรจริง

ปัจจัยที่ส่งผลให้งานออกแบบแก้อีประสบความสำเร็จ

ผมว่า Techniques Design ความเป็นพื้นบ้านของเรา เรารู้จักตัวเองตรงที่เราศึกษาวิชาศิลปะพื้นบ้าน เรารู้ว่าบ้านเรามีอะไรดี แล้วเอาคาแรคเตอร์เหล่านั้น บวกกับงานศิลปะ เป็นฟอร์มของเรา ทักษะและรูปทรง มีความร่วมสมัย ให้คนปัจจุบันใช้งาน เราจะไม่สามารถทำเขียนหมาก ไปให้คนปัจจุบันใช้ได้ เราต้องเปลี่ยนเขียนหมากนั้นให้เป็นโต๊ะกลาง เดย์เบด ใช้เทคนิคใหม่ให้ดูสมูทขึ้น ไม่ต้องมีลีสลามากนัก

โคมไฟก็เป็นลักษณะของไม้ผุว่า เอาจุฬารูปทรงของดอกกุหลาบมาใช้ ความเป็นดอกกุหลาบใครเห็นก็รักเลย เพราะ ฝรั่งคนชอบ Ross มันจะทำให้ความเข้าใจของความเป็นสากล ความเข้าใจของสากลที่เป็นศิลปะ เข้าซึมซับ ได้ง่าย แล้วยิ่งซื้อถ้าเราบอกลักษณะอารมณ์ของความเป็นสากล เช่นดอกไม้สิ่งให้สราสสัตว์ หรือว่าอะไรก็ได้ที่เป็นสากล มันจะทำให้เขาซึมซับได้ง่าย

ปัจจัยสำคัญเราก็ไม่ใช่เน้นออกแบบที่เก่ง แต่เรามีลักษณะการคุยงานแล้วก็การบริการที่ดี การเป็นคาแรคเตอร์ที่ยิ้มแย้มแจ่มใสกับลูกค้า เราพยายามจะเกาะติดกับสถานการณ์ของงานที่เราไปทำรับผิดชอบให้เขา แล้วก็คว้าโอกาส แล้วมีการยืดหยุ่นประนีประนอม อีกเรื่องหนึ่งก็คือเราออกงานแสดงสินค้าสม่ำเสมอ ออกงานทุกครั้ง ขายได้ไม่ได้เราต้องออก ออกว่าเรายังอยู่ ไปแล้วดูเหมือนล้มมนาคูยกกัน เขามาเห็น เขามาเดินกรกฎยังอยู่ได้นะ มันทำให้ยืนยันว่าเรามีตัวตน เว็บไซต์ อีเมลนี้ของเรามีความน่าเชื่อถือ แต่ว่าต้องมี Gmail หรือ Yahoo เพราะสามารถเพิ่มขนาดไฟล์ได้ เราจะมี Product ก็ให้ marketing ดำเนินการเอา Project ก็ให้ทีมดีไซน์รับไป ส่วนการตลาดผมก็ทำไป การทำงานเราก็จะจ่ายงานกันไป พอถึงเวลาเราก็ไปส่ง วิธีการส่งก็มี Sketch อยู่ ส่งตาม Option แล้วก็โมเดล แล้วก็ภาพ Idea ก็มีภาพเซตให้เขา ดู ให้เขาได้ตัดสินใจเลือกได้ง่ายๆ แล้วอีกอย่างเรามีการทำงานที่เป็นทักษะของเราจริง ก็จะได้คาแรคเตอร์ของเราไปอยู่ที่ไซค์งานของเขา จะได้เป็นลายมือของเรา ช่วยส่งเสริมการตลาดให้เขาด้วย ปัจจัยสำคัญที่สุดก็คือ การบริหาร คว้าโอกาสแล้ว ขึ้นมาบริหารให้มันจบ

บริบททางวัฒนธรรมและความร่วมสมัยของงานออกแบบเก้าอี้

ผมก็เอาไอเดียของคนท้องถิ่น มีทั้งอันไหนอะไรต่างๆ แล้วก็ใส่สรีระเข้าไป สูงต่ำเข้าไปคือผมตั้งใจครั้งแรกเลยว่างานแบบนี้มันทำคนเดียวไม่ได้ เราต้องเทรนดีโคคนหนึ่งของเรามาเพื่อรองรับ งานดีไซน์ของเรา เรามีเทคนิคทักษะแล้ว เราทำคนเดียวมันมันช้า ก็เลยสร้างทีมขึ้นมา สร้างทีมขึ้นมาเพื่อ ดีไซน์เสร็จก็ผลิตเลย แล้วมันไว แล้วเรารู้คาแรคเตอร์ของความเป็นวัสดุ มันจะทำให้วัสดุของเราเป็นยูนิคของเราแล้ว คนที่ทำเป็นลายมือของเราแล้ว สเก็ตเสร็จทำเลย คนที่ทำงานกับเรามานาน เขาทำเดี๋ยวนั้นเลย ใช้คนในท้องถิ่น

ความร่วมมือในงานออกแบบเก้าอี้ผมเน้นชัดในเรื่องของเทคนิคการผูกมัดและวัสดุท้องถิ่นคือไม้ไผ่ ผมใส่รูปทรงที่เป็นลักษณะ เขาเรียกเลขาชนิดนี้ เข้าไป แต่ว่าให้มันเข้ากับการตกแต่งบ้านสมัยใหม่ จะทึบๆ เป็นกล่องเราจะ ใส่เส้นที่โปร่งๆ เข้าไปจะได้ทำให้ดูสบาย หรือว่าใส่สีของไม้ไผ่เข้าไปมันจะทำให้มันนุ่มนวล สีไม้ สีคอนกรีต แบบทึบๆ สีเทาๆ นี่ พอใส่ไม้เข้าไปดูนุ่ม ดูเบา ลง จะเป็นองค์ประกอบร่วมสมัยโดยองค์ประกอบศิลปะมากกว่า เอาจุฬารูปทรงศิลปะเข้าไปแต่รูปทรงยังคงเป็นท้องถิ่น



จุฑามาส บุรณะเจตน์ และปิติ อัมระรงค์

o-d-a

ประกอบด้วยสมาชิกสองคนคือ จุฑามาส บุรณะเจตน์ และ ปิติ อัมระรงค์ รวมตัวกันเพื่อทำงานออกแบบข้าวของเครื่องใช้ และทำกิจกรรมทางการออกแบบอื่นๆ เริ่มต้นตั้งแต่ปี 2003

จุฑามาส บุรณะเจตน์ (29) จบการศึกษาจากภาควิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปิติ อัมระรงค์ (29) จบการศึกษาจากภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

การทำงานส่วนใหญ่เป็นการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ โดยเฉพาะเก้าอี้ วัสดุที่ให้ความสนใจเป็นพิเศษคือไม้ ผลงานที่เป็นที่จดจำโดยส่วนมากมาจากการได้รับรางวัลจากงานประกวดการออกแบบระดับนานาชาติ ปัจจุบันทำงานออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับเด็กให้กับบริษัท Katoji ประเทศญี่ปุ่น, ออกแบบผลงานเพื่อผลิตสินค้าวางจำหน่ายภายใต้แบรนด์ o-d-a และ เขียนบทความรายงานความรู้ ความเคลื่อนไหวเกี่ยวกับงานออกแบบตีพิมพ์ในนิตยสารอย่างสม่ำเสมอ ผลงานและรางวัลที่น่าสนใจ

- 'Finalist' of Tokyo Designer Week Competition 2003, JAPAN.
- Winning 'Grand Prix' of Nextmaruni Wooden Armchairs Competition 2005, JAPAN.
- 'The Honourable Mentions' of Promosedia International Design Competition 2007, ITALY.

- Participated 'FRAGILES' exhibition at Design Miami 2007, USA.
- 'Emerging Award' Designer of The Year 2007, THAILAND.
- 'Finalist' of International Furniture Design Competition ASAHIKAWA 2008, JAPAN.
- 'Designer of The Year Award' Designer of The Year 2008, THAILAND.

จุดเริ่มต้นของ ODA

เราเป็นเพื่อนกันตั้งแต่ตอนเรียนเมื่อจบก็แยกย้ายไปทำงาน ถึงช่วงหนึ่งเราก็คิดว่าเราอยากทำงานร่วมกันในเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือเฟอร์นิเจอร์ ในยุคนั้นเมืองไทยกำลังบูมเรื่องงาน BIG หรือการส่งเสริมหลายๆอย่างจากทางภาครัฐทำให้เราคิดว่าเรามีช่องทางตรงนี้นะ มันเลยทำให้เรารู้สึกว่าเราอยากทำงานเพราะกิจกรรมช่วงนั้นมันเยอะมาก เรื่องของการประกวดต่างๆ เรื่องของการสนับสนุนไปดูงานต่างประเทศ ผมคิดว่านักออกแบบหลายๆคน รวมตัวกันและเริ่มดำเนินการทางสายวิชาชีพใกล้ๆกับเราเหมือนกัน อันนี้ผมถือว่าเป็นแรงกระตุ้นที่ทำให้เราอยากทำอะไรสักอย่างบังเอิญที่เราอยากทำงานร่วมกัน จึงจับคู่กัน

มีงานประกวดชิ้นหนึ่งที่ทางเราไปได้งานประกวดที่ญี่ปุ่นไม่ถึงกับดีตรงวัลอะไร แต่ได้เข้ารอบงานประกวด International แล้วก็เราเป็นคนไทยกลุ่มเดียวในนั้นที่ได้เข้ารอบสิบกว่าคน ส่วนใหญ่นั้นเป็นฝรั่ง เอเชียมีเพียงไทยและญี่ปุ่นที่เป็นเจ้าภาพ มันคือ เทศกาล Tokyo Designer Week ตอนนั้น แปลกใหม่มากสำหรับเรา การที่เราส่งผลงานและได้รับคัดเลือกผลงานแสดง ซึ่งต้องทำต้นแบบ เป็นจุดแรกที่ทำให้เราได้ติดงานกับชาวต่างชาติได้สัมผัสกับชาวต่างชาติ เลย์รู้สึกว่าการที่เรามีลักษณะการทำงานแบบนี้เป็นไปได้ที่เราจะเติบโตไปในแนวทางการออกแบบเช่นนี้ จุดเล็กๆ ที่เราได้รับการตอบรับจากต่างชาติ เป็นเรื่องแปลกเป็นไปได้ จันเราตั้งใจทำ ซึ่งเรารู้สึกว่าน่าจะมีพื้นที่ให้กับเรา และอยากทำงานออกแบบร่วมกัน

หลังจากงานประกวดที่ Tokyo Designer Week เราก็สรุปว่าเราทำงานร่วมกัน เราต้องมีชื่อสักชื่อ เราก็นั่งคิดหลายชื่อ ODA ย่อมาจาก Object Design Alliance เราเป็นคนกลุ่มเล็กๆ เราไม่อยากทำชื่อให้มันดูเล็ก อยากให้เป็นองค์กรกลุ่มคน ล้อเล่นกับชื่อ เรายอมว่าอย่างน้อยเราสองคนรวมกัน เราสองคนเท่ากันเหมือนเป็นพันธมิตรกันเพื่อเป็นการแสดงว่ามีหลายหัวใจในกลุ่มเดียว ก็อยากให้ชื่อเรียกง่ายศัพท์มาตรฐาน คำพื้นมาเป็นอักษรย่ออีกที

นิยามของเก้าอี้ในความหมายของ ODA

เรื่องเก้าอี้ผมมองเรื่องที่นั่ง อะไรที่เรานั่งลงไป ก็คือ สมมุติ ถ้าตามปกติคนจะมองเป็นเรื่องโซฟาหรือเก้าอี้ตรงกันข้าม แต่โดยตรงผมจะมองกว้าง พอมองกว้างมันติดกับงานได้กว้างๆ กว่า หมายถึงว่าเราไม่ต้องมานั่งคิดว่าเป็น 4 ขาหรือต้องมีพนักพิงอะไรประมาณนี้ คือมันอาจจะเป็นอย่างอื่นก็ได้ หรือรูปทรงประมาณไหนก็ได้มันจะกว้าง ถ้าเบื้องต้นผมมองมันจะกว้าง แค่ว่าเรานั่งพักลงไป ซึ่งมีคนนั่งพักบนอะไรก็ได้ที่ไม่ได้เป็นเก้าอี้ สมมุติว่าเดินเจอขอนไม้ก็นั่งได้หรืออะไรก็ได้ที่สามารถนั่งได้ ไม่จำเป็นต้องมีพนักพิง ไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบเป็นอะไรก็ได้ที่สามารถนั่งได้เบื้องต้นผมมองว่าสตู ได้รับความนิยมมากสำหรับนักออกแบบ เพราะโครงสร้างพื้นฐานมันง่าย มีที่นั่ง มีขา ก็โอเคแล้ว ไม่ต้องมีพนักพิง แล้วก็ใช้งานง่ายเสียบเข้าไปในโต๊ะ พอมันใช้งานง่าย คนก็เลือกซื้อง่าย สมมุติคนเดินไปเจอสตูลูกตัว สามารถเอาเข้าบ้านได้โดย

ไม่ต้องคิดมาก อีกอย่างราคาก็ไม่สูงมาก เพราะมันผลิตง่าย รูปแบบเรียบง่ายผมว่าสตูดิโอ นิยมใช้มากอีกประเภทหนึ่งที่นิยมออกแบบจะเป็น Side Chair แก้อีกินข้าว หรือที่เขาเรียก Dining Chair คนจะคิดเยอะหน่อยในการซื้อ เพราะเป็นเรื่องของชุด เรื่องของการเข้ากับโต๊ะ

ถ้าแยกประเภทของเก้าอี้ตามตลาดหรือวัตถุประสงค์การใช้งานมันมีหลายประเภท ผมคิดว่ากระบวนการให้มันชัด อาจจะเป็นเรื่องของการสื่อสารให้มันตรงด้วย หมายถึงว่า เรื่องการขาย เวลาพูดจะได้ชัด จำแนกให้มันชัดเจนว่าแชร์ คือ อะไร เช่นมี เลิฟซีต พูชี่ส ไดร์นิง ก็มันจะเยอะมาก ผมว่ามันมีประโยชน์ในตอนที่สื่อสาร ในการค้าขาย แต่ ในทางของนักออกแบบ อาจจะไม่ได้นึกถึงตรงนั้น ในความหมายเดียวกัน อาจจะคิดในภาพรวมกว่านั้น คิดถึงไอเดีย แนวความคิด คิดถึงอารมณ์ของมันมากกว่า

แนวคิดหลักในการออกแบบเก้าอี้ของ ODA

เราให้ความสำคัญกับเรื่องของการคิด คือ เราารู้สึกว่างานเราไม่มีสไตร์ในตัวโปรดักท์ที่ชัดเจนไม่ได้บอกว่าเรียบง่ายหรือธรรมชาติ เราให้แนวความคิดตั้งต้นเป็นตัวกำหนดมากกว่า เราอยากพูดเรื่องความหมายของของมากกว่าอีกมุมที่เรารู้สึกกับมัน และตีความมันออกมาเป็นอย่างไร เราคิดกับมันอย่างไร มันเกิดขึ้นมาเพื่ออะไร เราเชื่อว่าถ้าเราคิดเรื่องพวกนี้ทำให้เกิดไอเดียที่กว้างกว่าเหมือนกับว่าในฐานะโปรดักท์ดีไซน์เนอร์อยากให้ความสำคัญกับของชิ้นนั้นก่อน ในด้านคุณภาพหรือมันเกิดมาเพื่ออะไร แต่ว่าในฐานะที่มันเป็นสิ่งของที่คนเข้ามาใช้ในลำดับต่อมา มันจะอยู่ที่ไหน อย่างไร ใครจะมาใช้มัน มันจะเป็นเซ็ทขององค์ความคิด แต่ตอนตั้งต้นเราอยากให้ความสำคัญกับแนวความคิดที่จะคิดกับของก่อน เราารู้สึกว่ามันเป็นเรื่องที่เป็นหน้าที่ของเราที่ต้องคิดตรงนี้ คนทุกคนสามารถทำอะไรก็ได้ เราารู้สึกว่านี่คือจุดที่แตกต่างที่นักออกแบบต้องเข้ามารับผิดชอบครีเอทีฟสิ่งต่างๆ ขึ้นมา

ถ้าจะให้บอกลักษณะชัดๆ ของงานของเรา เราคิดว่าน่าจะเป็นงานที่บอกเล่าตัวเองได้ เราอยากสื่อสารความหมายถึงผู้ใช้หรือนักออกแบบด้วยกันว่าเราคิดมันขึ้นมาด้วยอะไร เราอยากที่จะทิ้งร่องรอยของภาษาเหล่านี้ในงานของเรา ถ้าเผื่อคนที่ใช้งานมันอาจไม่ต้องคิดถึงมันก็ได้ แต่ถ้าเป็นนักออกแบบด้วยกันเราก็อยากคุยกับเขา ซึ่งมันก็เหมือนกับที่เราดูงานออกแบบของนักออกแบบคนอื่น ๆ เราก็อยากรู้ว่าเขาคิดอะไร เราต้องการสื่อสารถึงนักออกแบบด้วย ส่วนหนึ่งที่คนใช้จะได้รับ ไม่ต้องรู้ว่ามีความหมายมาแค่ไหน แต่ว่าสิ่งที่เขาได้รับแน่ๆ ในฐานะนักออกแบบ คือ คุณภาพของเก้าอี้เหล่านั้น คุณภาพที่ถูกทำอย่างตั้งใจ ใช้ได้ดี ไม่สร้างความหงุดหงิดให้คนใช้ในชีวิตประจำวัน เราต้องรับผิดชอบในเรื่องราวหลังจากที่เราออกแบบไปด้วยดีไซน์หรือฟอร์มมันต้องตอบสนองแนวคิดและการใช้สอย สำหรับเราคงไม่ยึดหลักอย่างในอย่างหนึ่งตามทฤษฎีว่ารูปทรงหรือดีไซน์มาก่อนหรือมาหลัง แต่มันต้องดูโจทย์และแนวคิดในการตีโจทย์ว่าควรจะออกแบบเก้าอี้อย่างไรให้ตอบสนองการใช้งานโดยที่มีความเรียบง่ายและความงามอยู่ด้วย

ผลงานออกแบบเก้าอี้ที่โดดเด่นและสร้างชื่อ

เป็นงานที่สำคัญกับการรวมตัวของเรา มันเป็นงานประกวดของ Next Maruni เป็นงานประกวดแบบ รนด์เฟอร์นิเจอร์รุ่นใหม่ของผู้ที่เริ่มขึ้น เราเชิญนักออกแบบที่มีชื่อเสียงมาเยอะ เปิดพื้นที่มาเป็นงาน ประกวด งานที่ชนะจะถูกผลิตและขายจริง ได้รับแบ่งด้วย เราสนใจงานประกวดอันนี้มาก เราอยากได้ งานประกวดชิ้นนี้ เหมือนตอนที่เราคิดงานเป็นการจำลองความคิดที่ทำให้เราคิดงานแตกต่างไปจากเดิม เราพยายามคิดว่างานแบบไหนจะมีความหมายอยู่ในโปรเจกต์นี้ได้ ทำให้เราต้องขบคิดกับมัน ไม่ว่าสุดท้าย มันจะออกมาเรียบง่ายอย่างไร อย่างจะเล่ามันให้ได้เราอาจจะชนะก็ได้นะ

ส่วนหนึ่งที่งานนี้มันมีความน่าสนใจ คือผู้ตัดสินงานประกวดแต่ละคนล้วนแล้วแต่เป็นนักออกแบบที่ เราชื่นชอบและทำให้เรามีความตั้งใจมาก เช่นปีของเรา โจทย์เป็นอาร์มแชร์ กรรมการคือ Jospser Morrison ซึ่งการที่มี Jospser เป็นกรรมการ เราเห็นเป็นโจทย์อย่างหนึ่ง การตัดสินใจของเขาต้องใช้มุมมองของเขา ตัดสิน เมื่อเรามองผลงานเขาจะเรียบมาก แต่เราคิดว่าต้องมีอะไร แล้วคืออะไรละ นี่คือการบ้านของเราใน การทำประกวดครั้งนี้ เราจะเริ่มต้นทำงานอย่างมีความหมาย ไม่ว่าจะเรียบง่ายแค่ไหนก็ตาม อันนี้คือการที่ เราได้จำลองความคิดที่มันจะดูเข้มข้นและลงลึกอย่างที่เราไม่เคยทำมาก่อน อันนี้เป็นงานแรกๆ งาน Tokyo Design Week เราได้เข้าไปมีส่วนร่วมแต่งานนี้เราคือผู้ชนะ ฉะนั้นมันเป็นงานที่สำคัญกับเรามากกลายเป็น งานที่เราชอบที่สุด เรามองว่ามันคือความมั่นใจส่วนหนึ่ง เป็นสิ่งที่ไม่ต้องมีใครมาบอกมาชม แต่ลึกๆเราเชื่อ ว่าเป็นไปได้ เราอาจทำได้ เราอาจมีผลงานที่ได้รับการยอมรับจากระดับสากล อันนี้ได้มากๆ และก็ไม่มีลืมทุก วันนี้เรายังจดจำความรู้สึกนั้นได้อยู่มันก็มาในช่วงที่เราเรียนรู้ รางวัลนี้เป็นเครื่องพิสูจน์อย่างหนึ่งที่จะบอก เราว่า สิ่งที่เราพยายามฝึกฝนมา มีความเป็นไปได้

ในงานประกวดนี้ไม่ใช่โจทย์ประกวดเพียงเก้าอี้ไม้ คือมันมีเรื่องสุนทรียภาพ ญี่ปุ่นให้ความรู้กับผู้เข้า ประกวด เราก็ได้ความรู้จากเนื้อหาตรงนั้น เราเชื่อว่าคนไทยอ่านแล้วเข้าใจได้ไม่ยากเพราะว่าเนื้อหา เป็นใน แนวคิดแบบเอเชีย มันมีผลต่อการที่เราคิดงานแนวคิดจากโจทย์ที่เขากำหนดเป็นเรื่องสุนทรียภาพแบบ ญี่ปุ่น เรามีเอกสารชุดหนึ่งให้ศึกษาว่าคืออะไรและทำงานออกแบบจากที่ได้ศึกษาเอกสารเป็นประโยชน์ต่อ เราและลองดึงออกมาเป็นงานออกแบบ ก่อนตั้งชื่อมันเราตั้งไอดีก่อน ว่าความตรงไปตรงมา ความจำเป็น มันดูสำคัญในความงามแบบเอเชีย และเรื่องของการทำงานที่เราอยากจะทำจัดสิ่งประดับตกแต่งออกไป ถูก นำมาใช้ในการออกแบบ

สรุปเราออกแบบเก้าอี้ที่อยากให้ทุกส่วนเป็นส่วนที่สำคัญ คือ เราอยากให้ส่วนที่เป็นโครงสร้าง ทั้งหมด เราไม่สามารถหยิบส่วนใดส่วนหนึ่งออกได้อีกเพราะมันถูกเชื่อมโยงกันหมด เราคิดเป็นไอดีก่อน ยังไม่ได้ดีไซน์ เราก็เริ่มดีไซน์ว่าแบบใดตอบสนองของความคิดแบบนี้ที่สำคัญระดับโครงสร้าง เรากำหนดเท่านั้น และหาฟอร์ม และเลือกว่าฟอร์มไหนตอบสนองความคิดนี้ได้ดีที่สุด คือหน้าตาของงาน เราตั้งชื่อมันว่า Test of tea ซึ่งดูเหมือนมีความหมายแต่เราเอามาจากชื่อหนังสือเรื่องหนึ่งที่เรารับก็เท่านั้น ซึ่งเราไม่มีความหมาย พิเศษ แต่พ้องต้องกันกับเรื่องสุนทรียภาพแบบญี่ปุ่น นี่เป็นชิ้นงานที่เราชอบตอนนี้อย่างมีความสำคัญ

รูปลักษณะของโปรดัคท์เป็นเพียงตัวถ่ายทอดแนวคิดอีกที เราไม่ได้บอกว่างานของเราสวยมากหรือ อะไรเราจะบอกว่า ที่เรารับเพราะเราคิดเข้มข้นกับมันมากตีความเรียบง่ายและไม่ซับซ้อนที่สุดเท่าที่จะ เป็นไปได้ แม้แต่ในปัจจุบันเรายังใช้วิธีคิดแบบนี้ในงานเหมือนกัน เป็นส่วนหนึ่งที่เหมือนเป็นรากฐานที่

อยากให้ความคิดถ่ายถอดออกมาเป็นลายเส้น หรือดีไซน์ที่พอมองย้อนกลับไปแล้วมีหลักการที่เข้มข้น แข็งแรงและหลักการนี้เราจะไม่ประนีประนอมกับมัน ซึ่งตรงนี้เราใช้ในการทำงาน

อีกชุดหนึ่งคือตัวที่เรียกว่า Hi Chair เป็นที่นั่งของเด็กที่เข้ารับประทานอาหารร่วมกับผู้ใหญ่ที่นั่งสูงเรา ออกแบบโปรดักต์นี้ให้แบรนด์ญี่ปุ่นชื่อ Katoji ซึ่งทางทีมงานของ Katoji รู้จักเราตอนที่เรานำผลงานจาก โครงการ Designer of the year ไปวางแสดงในงาน Big ทีมงานของ Katoji เดินไปเจอและชอบงานของเรา ติดต่อเราให้มาคุยเพื่อทำเก้าอี้เด็กกับเขา เขามีความตั้งใจเซ็ทโปรเจกต์โดยนักออกแบบไทยและฐานการผลิตในประเทศไทย

เขาเล่าให้เราฟังว่าเขาผลิตงานออกแบบจากญี่ปุ่นในไทยหลายชิ้นแล้ว รู้สึกว่าทำไมเขาไม่หานักออกแบบในเมืองไทยรับผิดชอบงานนี้ไปเลย เขารู้สึกว่า ณ ปัจจุบันนักออกแบบไทยมีศักยภาพที่จะทำตรงนี้ได้แล้วก็ด้วยความเหมาะสมหลายๆอย่าง จึงเริ่มต้นโปรเจกต์นี้ขึ้นมา นี่คือการมา ส่วนงานโจทย์แรกเป็นอย่างไร ที่เขากำหนดคือ Hi Chair เก้าอี้สำหรับเด็ก ก่อนที่จะเริ่มงานกันเขาบอกกับเราว่าเริ่มด้วย Hi Chair เพราะเป็นของที่เป็นไฮไลท์สำหรับเด็ก มันมีความซับซ้อนอยู่ในตัว มันเป็นเหมือนของเฉพาะ ถ้าเผื่อเราสามารถผ่านได้เป็นที่พอใจก็รับประกันได้ว่างานชิ้นอื่นไม่น่ายากเกินไป เราสเก็ตช์และหาไอเดียจากการทำความเข้าใจ Hi Chair ก่อน

ก่อนหน้านี้เราทำแต่เฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้ใหญ่สิ่งนี้จึงเป็นเรื่องใหม่สำหรับเราว่าเฟอร์นิเจอร์เด็กเป็นอย่างไร และเขาบอกว่าไม่ให้มันเป็นของเล่น ต้องเป็นเฟอร์นิเจอร์ที่มีความสมารถในนั้น ถ้าเล่าจากเริ่มต้น เราต้องรู้จักว่าโลกนี้มี Hi Chair แบบใดบ้าง มันก็มีเยอะมากๆ มันมีตัวหนึ่งที่เรอยากพูดถึง เหมือนเป็นตำนานของ Hi Chair เป็นตัวที่ประสบความสำเร็จและยังคงขายอยู่ในปัจจุบัน แล้วเหมือนเป็นต้นแบบทางเทคนิคและหลักการ หลังจากเก้าอี้นี้เก้าอี้ Hi Chair ตัวอื่นก็ใช้หลักการจากเก้าอี้ตัวนี้ เก้าอี้ชื่อว่า Trip Trap ออกแบบโดย Peter Opswick ซึ่งมันเป็นหลักง่ายๆ มีโครงสร้างเพลทที่นั่งสำหรับเด็ก ปรับที่นั่งสำหรับเด็กได้จากสกรูด้านข้างเพื่อเปลี่ยนระดับ ถ้าเกิดเห็นคนก็ออก โดยหลักการคือเก้าอี้ไต่ไปกับเด็กเพราะธรรมชาติของเด็กโตเร็วมากสักปี สองปี ขนาดร่างกายเปลี่ยนไปเรื่อยๆ จึงต้องรองรับวัยเหล่านี้ให้ได้ อันนี้คือจุดแรกที่ทำให้เรารู้ว่ามันคืออะไร

เหมือนกับที่เราพอจับจุดได้แนวคิดควรเน้นเรื่องการเปลี่ยนระดับ เปลี่ยนด้วยหลักการไหนดี เพราะเราเคยเล่นดีไซน์ที่เราเคยคุ้ยไปหลายแบบ บางตัวอยู่กับหลักการเดิมด้วยการไขน็อต หรือมีหน้าตาที่เปลี่ยนไป ทางเขาบอกว่าขอหลักการเปลี่ยนระดับแบบใหม่ ทำให้เราเกิดไอเดียขึ้นมา คือ เราเล่นกับการเปลี่ยนระดับแบบเรียบง่ายที่สุด เราเปลี่ยนตัวแผ่นที่นั่ง หลักของการเปลี่ยน คือระดับที่นั่งของเด็กและผู้ใหญ่มีความแตกต่างกัน ช่องว่างประมาณหนึ่ง ซึ่งเราสังเคราะห์มันออกมา และพบว่าต่างกันที่ความสูงของที่นั่งเท่านั้น ที่นั่งเด็กมันจะสูงกว่านิดหน่อย เราเอาช่องว่างความสูงมาเป็นไอเดีย และหาทางให้ใช้แบบสูงก็ได้และพลิกกลับมาเป็นความสูงมาตรฐานได้ด้วย ออกมาเป็นไอเดียที่ว่าเราทำระดับไว้หนึ่งก่อนที่เปลี่ยนระดับได้ด้วยการพลิกมัน ทางเจ้าของขึ้นขอบและยืนยันว่ายังไม่มีมาก่อน หลังจากนั้นเป็นเรื่องของต้นแบบและผลิต

พวกเราสนใจที่มาที่ไปของข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันในฐานะนักออกแบบมันเป็นเรื่องสนุก และน่าตื่นเต้นเสมอเมื่อได้เรียนรู้ว่าสิ่งของชิ้นนั้นทำมาจากอะไร มาจากที่ไหน ใครเป็นผู้ทำมัน แล้วมันทำด้วยวิธีการอะไรเจตนาของผู้ผลิตเป็นสิ่งที่ปิดกั้นไม่ได้ ทุกอย่างถูกอ่านออกได้จากวัตถุสิ่งของเหล่านั้น เคล็ด

ง่ายขึ้นที่เรารู้จักกันคือ “ สิ่งของที่ทำกันอย่างเปิดเผยมีผู้รับผิดชอบมักจะเป็นของดีมีคุณภาพ” o-d-a เป็นกลุ่มนักออกแบบที่เติบโตมาจากสายการทำงานการประกวด เราตั้งใจทุกครั้งกับการคิดงานส่งประกวดทุกรายการทั่วโลก เพราะถือว่ามันเป็นห้องเรียนขนาดใหญ่เป็นโอกาสที่เราจะได้ส่งการบ้านเข้าไปให้นักออกแบบที่มีชื่อเสียงได้ตรวจสอบผลงาน ในขณะเดียวกันได้เรียนรู้วิชาการออกแบบจากผลงานของบุคคลเหล่านั้นมันเป็นพื้นฐานที่ชัดเจนและเหมาะแก่การเรียนรู้ เพราะธรรมชาติของการประกวดคือการค้นหา ‘ภาวะที่ดีที่สุด’ ทางการออกแบบ เป็นการตัดความกังวลเรื่องผลตอบแทนทางธุรกิจที่อาจมีมากเกินไปในสภาวะการทำงานแบบปกติ เพื่อเข้าไปสู่คุณค่าของตัวชิ้นงานโดยตรง

ปัจจัยอะไรที่ทำให้ ODAประสบความสำเร็จในการออกแบบ

ส่วนตัวเรา ที่เราเคยคุยกันเราชอบทำงานที่มันแปลกใหม่ เราสนใจเรื่องประเด็นใหม่ๆ ที่มันจะเกิดในโลกนี้ เช่น แก้อีล็กตัว อยากให้มันมีบุคลิกแตกต่าง จริงๆ แก้อีล็กตัวมาเยอะมาก เป็น 100 ปี 1000 ปีนะ มันก็ซ้ำๆ เขาก็จะหาวิธีการแทรกให้มีความแตกต่างกันออกไป อันนี้เราคิดว่าเป็นความชอบ อะไรพวกนี้มันจะสัมพันธ์กับการประกวดด้วย เวลาอยู่เวทีการประกวดเขาจะมองหาสิ่งใหม่ อันนี้ คือ วิธีการประกวด ที่งานประกวดเขาดูกัน เราก็เลยรู้สึกว่าการประกวดมันท้าทายที่จะส่งงานใหม่ๆ เข้าไป เพราะว่าเราก็คือชอบทำงานอะไรใหม่ๆ ผมมองแทนตัวเองว่าอาจจะบุคลิกตรงนี้ได้ เพราะว่าหาสิ่งใหม่ๆ เข้าไปแล้วมันสัมพันธ์กับงานประกวด แล้วพอมันเป็นสิ่งใหม่คนอาจจะจดจำได้ง่าย แม้ว่าเราอาจจะไม่ได้มีงานเยอะ แต่เขาก็จำได้นะว่าอันนี้เป็นงานที่แปลกดี มีได้รางวัลที่นั่นที่นี้ด้วยนะ หรืออะไรแบบนี้มันมันกลายเป็นบุคลิกเรา คนชอบมาจำว่า เฮ้ยคนนี่ที่ส่งงานประกวดเยอะๆ อะไรแบบนี้ มันสัมพันธ์ในการค้นหาไอเดียใหม่ๆ ผมคิดอย่างนั้น

ความร่วมมือในงานออกแบบของ ODA

คือจะพยายามจะออกแบบให้มันเป็นไปโดยธรรมชาติ อย่างที่ตัวเรารู้สึกสนใจด้วย ก็น่าจะมีรูปทรงอะไรด้วย ก็เป็นไปโดยอย่างที่บอก ไม่มีสไตล์อะไรเข้าไปจับมาก ก็เลยคิดว่ามันน่าจะจับความเป็นร่วมสมัยได้ ความเป็นร่วมสมัยหรือคอนเทมโพอารี ผมมองว่ามันเป็นเรื่องรูปลักษณะที่เห็นได้ชัดเจนกลางๆ เข้ากันได้กับคนหมู่มาก แล้วก็เอาเข้าบ้านใครก็ได้แปลกประหลาดมากนัก ยกเว้นว่าที่เรียน คือ เอสซิติกหรือ แบบพิเศษ อันนี้ในเชิงรูปแบบ ผมมองว่ารูปแบบทรงมันเรียบง่าย อย่างสมมุติโมจิ รูปทรงมันก็เรียบง่ายมันก็ได้ทุกที่ แต่ว่าจริงๆ โดยความคิด เราก็เคยคิดซับซ้อนมาก่อน ก่อนที่จะคลี่คลาย ถ้าเมื่อบางครั้ง มันอธิบายเรื่องความคิดมันอาจจะไปแตกเรื่องโพลโมเดิร์นก็ได้ เรื่องของมุมมองอีกแบบหนึ่ง อะไรที่มันพิเศษออกไปหรือว่านอกเขตไปสักหน่อยแต่สุดท้ายเรากลับมาสู่รูปแบบง่ายๆ ดูกลมกลืนกับผู้คนได้ อาจจะยอมมีเส้นโค้ง เส้นวาว สร้างความรู้สึกให้สักหน่อย

ถ้าในเรื่องรูปลักษณะที่ปรากฏออกมา เช่น เรื่องวัสดุ เรื่องเส้นสาย อะไรพวกนี้ เราว่าบางทีมันอาจไม่ชัด ว่าเราใช้วัสดุที่อาจอยู่ในเมืองไทย เช่น ไม้หรือตอกอะไรแบบนั้น หรือเส้นสายที่มันอ่อนช้อยลวดลายไทย เราอาจจะไม่ได้ใช้แบบนั้น แต่ผมมองอาจจะจะเป็นแบบไทยอีกแบบหนึ่งในเรื่องของวัฒนธรรม ในเรื่องของ

ความเชื่อ ศาสนา หรืออะไรที่ฟังมาอบอวนในเรื่องมูมมง มูมมงแบบพุทธที่มันสังเคราะห์แล้ว ตรงนี้ได้ใช้นะ ส่วนตัวได้มาจับกับงานดีไซน์นะ มันเป็นเรื่องของงานดีไซน์ การตัดสินใจ ในเรื่องของมอฟอร์มการตัดทอน แนวคิดนี้ดึงมาใช้ได้ด้วยเป็นไปเองของมัน ซึ่งบางทีเรื่องพวกนี้มันก็อธิบายได้ยาก แต่มันเป็นเรื่องของการตัดสินใจ ซึ่งจริงๆ เรื่องการตัดสินใจในเรื่องงาน ผมว่ามันเป็นเรื่องหลัก เพราะว่าเราตัดสินใจแบบไหน รูปทรงได้ออกมาอย่างนั้นถ้าเรามีแนวคิดแบบเอเชีย แบบไทย แบบที่ทุกคนรู้ได้แล้วเรตัดสินใจมาใช้ในการออกแบบ ผมว่ามันก็กลมกลืนนะ มันอาจจะซ่อนรูปอยู่ มันอาจจะไม่มีเส้นสายที่ปรากฏออกมา คิดอย่างนั้น อัจฉนาธรรมนิดหน่อย

อยากเห็นนักออกแบบเก้าอี้เมืองไทยในอนาคตเป็นอย่างไร

ผมว่าในการดำรงชีวิตในฐานะนักออกแบบไม่ใช่เรื่องง่าย เรื่องการหารายได้ มันก็ไม่มีสูตรสำเร็จตายตัวว่าเราจะประสบความสำเร็จ เป็นที่ยอมรับ มีรายได้ที่ตามใจเราหวัง ตรงนี้โดยส่วนตัวเราก็ผ่านปัญหาแบบนี้มาใช้วิธี พยายามทำอย่างอื่นด้วยเพื่อรับผิดชอบตัวเองให้ได้ ในระหว่างที่อาชีพนักออกแบบยังอยู่ระหว่างการพัฒนาเพื่อให้เกิดรายได้ที่เลี้ยงตัวเองได้ เราจะยังไม่หยุดและทำต่อไป ส่วนตัวเรามองการเป็นนักออกแบบที่เราศึกษาชีวิตที่เป็นเรื่องการศึกษา เมื่อมองแบบนี้เป็นกำลังใจว่าแต่ละวันที่ทำงานเราได้ศึกษาและพัฒนาตัวเองทั้งความคิดและทัศนคติ มันทำให้เรารู้สึกว่าอาชีพนี้มีคุณค่าและน่าทำอยู่ ไม่ได้มีมิติว่าต้องหารายได้เพียงอย่างเดียว เราต้องตั้งใจทำ ขอให้ฝึกฝนต่อไปอย่าหยุดเพราะเรามองว่าอย่างน้อยก็ได้ประโยชน์ต่อตนเองว่าเราจะเติบโตเป็นคนอย่างไรในสังคม

หน้าที่ของนักออกแบบคือค้นหาของสังคมนี้ เราเป็นคนที่จะต้องส่งผ่านทัศนคติหรือแนวทางดีๆ ให้คนในสังคมอีกยกยะ เป็นภาระที่ค่อนข้างใหญ่และต้องมีความรับผิดชอบสูงคนที่รับผิดชอบงานเหล่านี้ เราคิดว่าเป็นคนที่ฝึกฝนมาอย่างหนัก อย่าเพิ่งท้อถอยและมองว่าเป็นหน้าที่ที่สำคัญต่อตนเองและคนอื่นๆ อีกอย่างงานออกแบบคืออาชีพอย่างหนึ่งของเรา ที่ 24 ชั่วโมงเราอยู่กับการทำงาน ยกเว้นเวลานอน ดังนั้นเรารู้สึกว่าอยากให้คนทำงานออกแบบอย่างมองอาชีพเพียงเพื่อหาเลี้ยงชีพอยากให้เกิดกับมันเป็นวิถีของการใช้ชีวิต เราเองก็ได้รับสิ่งเหล่านั้นจากการเป็นนักออกแบบไม่ได้ทำงานออกแบบหมดจากงานเป็นอีกแบบ มันให้ทุกด้านของชีวิต ในการตัดสินใจต่างๆ กับทุกเรื่อง งานออกแบบคือการฝึกฝนตนเองเรารู้สึกว่าเป็นวิถีการเรียนรู้และการใช้ชีวิต

ถ้าให้มองภาพหลักโดยรวม ผมรู้สึกว่าตอนนี้เรามีนักออกแบบใหม่ๆ เยอะมากแล้วก็แต่ละคนมีโอกาสในการทำงานเยอะกว่าแต่ก่อน เรื่องช่องทางการเผยแพร่เยอะกว่าแต่ก่อน แต่ว่าอาจจะไม่มีใครโดดเด่นขึ้นมา โดยเฉพาะเรื่องเมื่อก่อนการสื่อสารมันยากหน่อย แต่ว่าเวลาจะมีอะไรดี เวลาใครทำสักชิ้นหนึ่ง เขาก็จะรู้กันทั่วไปหมดรู้จักกันได้ง่าย แต่วันนี้ทุกคนทำอะไรได้หมดทุกคนมันก็เบลอลง ผมว่าความชัดเจนมันจะเกิดขึ้นได้ยาก ซึ่งตอนนี้มันอยู่ที่ตัวนักออกแบบเองขึ้นอยู่ว่าจะต้องจัดการกับตัวเองยังไง ผมว่ามีสติทำให้มันชัดเจนกว่า หรือประเด็นยังไง ว่าเราจะเอายังไง ก่อนที่จะเรียกความคิด เพราะว่ามันสามารถไหลออกไปข้างทางได้ เวลาเราจะเรียนรู้อะไรเราก็จะเจอของสวยๆ งามๆ สไตล์แบบนั้น เราก็สวย เราก็ชอบนะ เอาอยากทำแบบนั้นด้วย เอาอยากทำแบบนี้ก็อยากทำผมมองว่าความชัดเจนก็สำคัญในการที่นักออกแบบสัก

คนหนึ่ง ชัดเจน ในความคิดว่า คิดอะไร จะทำอะไร ทำไม่ต้องออกเป็นรูปทรงแบบนี้ อธิบายยังงี้ด้วยอะไรสักอย่าง อยากจะขายมันก็ได้ อยากจะขายดี ๆ ก็ได้ให้มันชัดเจนไปเลย ผมว่า ผมอยากทำของแปลกๆ ใหม่ ๆ มากกว่า อะไรที่ผมว่ามันจะมันไม่ชัดเจนสื่อสารได้ยากในความเป็นนักออกแบบเอง แก้อ้ำมันต้องนั่งได้ นั่งสบายเป็นหน้าที่ที่ต้องทำให้ได้ไม่ใช่ว่างาม สวย แต่ว่านั่งไม่ได้ นั่งไม่สบายเหมือนกันว่าถ้างานออกแบบแก้อ้ำมันถึง มันดี มันจะเป็นอย่างไรก็ได้ออกรูปไหนก็ได้ ออกในรูปประติมากรรม มันก็ดีงามดี ในแบบที่โฟกัสเรื่องการใช้งาน สวยงาม ใช้ดีด้วย มีไอเดียดีด้วย อันนี้ก็ยิ่งดี

ผมว่าแก้อี้โดยส่วนตัว ผมว่ามันดูชำนาญในความหมาย สมมุติว่ามีคนนั่งสักตัว มันรองรับสถานะของคน คนนั้นได้ ผมก็เลยมองว่ามันดูสำคัญ เวลาเราพูดถึงพระโขนง พระที่นั่งของกษัตริย์อะไรพวกนี้ เรื่องแก้อี้ หรือว่าเราพูดถึงนักการเมือง การพูดถึงแก้อี้ พูดเรื่องตำแหน่ง ฉะนั้นในความหมายของแก้อ้ำมันไม่ใช่เรื่องแก้อ้ำมันเฉยๆ มันเรื่องของตำแหน่ง เรื่องของตัวตนของคน ผมว่ามันแหละทำไมแก้อี้ถึงสำคัญนักหนาถึงต้องพิเศษต้องธรรมดาไม่ได้ มันมีความหมายที่ลึกซึ้งด้วย ในแง่สถานะของคน คนใช้ก็สำคัญสถานะของคนออกแบบก็สำคัญ ของโรงงานของคนพิเศษ ๆ คนซื้อก็อยากซื้อแก้อี้ที่มันดี หมายถึงว่านั่งแล้วตัวเองดูดี อาจจะเป็นแก้อี้ที่แพงก็ได้ หรือมาจากนักออกแบบชื่อดังก็ได้จากอีตาลี อยากสถานะตรงนั้น ทุกอย่างเลยถูกโยงให้สำคัญกันหมด เท่าที่จริงถ้ามองที่เรื่องการออกแบบมีอะไรให้อีกเยอะแยะ มีอะไรต้องแก้ปัญหาอีกเยอะ นักออกแบบแก้อี้จึงต้องเรียนรู้และมีประสบการณ์แก้ปัญหาการออกแบบเยอะๆ



ปภพ วงศ์พานิชย์

PAPHOP WONGPANICH

Paphop Wongpanich was born in 1979, Thailand. He is an interior design graduate from King

Mongkut Institute of Technology, Landkrabang who has accidentally fallen in love with product design and chosen it as his career. With his interior design sense, every piece of his products comes simple in form yet sophisticated details which gradually you will feel the sense of its passion.

Some of design awards

2010 The winner of THE EDGE Commercial award, Australian International Furniture Fair 2010

2010 The winner of THE EDGE Concept award, Australian International Furniture Fair 2010

2010 FDA Honorable mention, Open Category, Furniture Design Award Singapore 2010

2007 Bronze Award, Young designer category, theme Green, Furniture design award Singapore 2007

2007 Best Designer Award in Furniture Design, The Silpa Bhirasri Honorary Medal:
Silpakorn University Year 2007

2006 Cellulose bookshelf, a final qualified in IMM Cologne 2007, Inspired by
Cologne 2007,

Germany

จุดเริ่มต้นของการเป็นนักออกแบบเก้าอี้

ถ้าย้อนไปตั้งแต่ตกลงใจว่าจะทำงานอาชีพนี้เพื่อหาเลี้ยงตัวตั้งแต่ยังไม่กล้าเรียกตัวเองว่านักออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ผมเริ่มมาจากทำของชิ้นเล็กๆ และตอนนั้นมี Propaganda เป็นต้นแบบ งานตอนนั้นดีไซน์ออกมาเป็นแนวเกมมิก และเน้นการฝากขาย ตอนเราคงเป็นเพราะเรายังหาสไตล์ความเป็นตัวเราชัดๆ ไม่เจอ เราก็เอาร้านที่เราฝากขายมาเป็นโจทย์ และก็ทำงานดีไซน์ออกมาเป็นแนวนั้น เพราะเรารู้สึกว่ามันเหมาะ ณ เวลานั้น แล้วก็พยายามหาหนทางอื่นๆ มีไปเวิร์คชอปเฟอร์นิเจอร์กับกรมส่งเสริมการส่งออกด้วย และเป็นครั้งแรกที่ได้ผลิตต้นแบบจากงานดีไซน์ของเรา ซึ่งได้คุณสุวรรณีที่กรุณาผลิตต้นแบบให้ แต่ต่อมาที่บอกว่างานเซรามิกที่ตัวเองเริ่มไม่ไหว ก็หางานพิเศษเพื่อที่จะได้มีรายได้เข้ามาบ้าง ตอนเรียนโชคดีที่เพื่อนๆ จะรู้จักผมที่ว่าตัดโมเดลเนียบ ก็ได้คุณโอ๊คเพื่อนที่เรียนด้วยกันแนะนำให้มาตัดโมเดลที่บริษัทที่ตัวเอง (ดวงฤทธิ์ บุญนาถ)

และนั่นเองก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ได้มารู้จักและในที่สุดก็ได้เป็นดีไซเนอร์คนแรกของ anyroom ซึ่งเมื่อก่อน anyroom เป็นร้านนำเข้าเฟอร์นิเจอร์และโปรดักท์ไลฟ์สไตล์จากต่างประเทศ ผมเป็นดีไซเนอร์คนแรก เป็นยุคนุกเบิกที่ยังอยู่จนถึงปัจจุบันที่ร่วมสร้าง anyroom ให้กลายเป็นแบรนด์ที่น่าเสนอเฟอร์นิเจอร์ที่ออกแบบด้วยคนไทย ผลิตในไทยก็ต้องขอบคุณพี่ดวงที่ให้โอกาสและเป็นอาจารย์ที่ดี แก่คอยไกด์แต่ไม่บงการ แก่ให้โจทย์และให้ผมไปคิดดีไซน์แล้วมานำเสนอ ผมได้เรียนรู้และทดสอบอย่างเต็มที่ด้วยการทำงานจริงผลิตชิ้นงานจริง ผมว่ามันเป็นกระบวนการเรียนรู้การออกแบบที่เหมาะสมกับผมมาก เพราะผมเป็นคนชอบปฏิบัติ ถ้าให้ผมเรียนรู้จากทฤษฎีเป็นหลัก ผมก็คงจะช้ากว่านี้อีกหลายปีกว่าจะมาถึงจุดนี้ได้ แต่ถ้าถามผมว่าถึงตอนนี้งานของผมมีกระบวนการคิดในแต่ละชิ้นงานยังไงผมก็บอกเป็นลำดับหนึ่งสองสามสี่ไม่ได้ผมเป็นคนวิเคราะห์ไม่เก่งเท่าไรครับ ผมว่ามันคือหลายๆอย่างผสมผสานกันทั้งจากการค้นคว้าดูงานเยอะๆ การสังเกตจากสิ่งรอบตัว สเก็ตบ่อยๆ จนวันหนึ่งมันตกผลึกเข้าด้วยกัน เราก็จะรู้สึกได้เองว่าฟอร์มแบบนี้ที่เราสเก็ตออกมามันสวยก็จะลงเลย

ตอนแรกๆการทำงานก็เลยเหมือนจะให้ความสำคัญกับฟอร์มของเฟอร์นิเจอร์มากกว่าการใช้งาน แต่ในปัจจุบันประสบการณ์มากขึ้น ได้ใกล้ชิดได้รับฟังความคิดเห็นจากผู้บริโภคมากขึ้น เรียนรู้วิธีการจากช่างจากโรงงานมากขึ้นก็ปรับมาเรื่อยๆจนได้สมดุล และค่อนข้างลงตัวมากขึ้น ทั้งฟอร์มและฟังก์ชัน และตอนนี้ก็ต้องเรียนรู้ทางด้านการตลาดและการขายเพิ่มขึ้นด้วย

ผลงานที่ทำให้เราเป็นที่รู้จักในฐานะนักออกแบบ

งานของผมที่ดีไซน์ให้ anyroom ที่ชอบและก็เกิดประเด็นคำถามในใจตัวเองมากที่สุด ก็คงเป็น cellulose ชั้นเหล็กสีแดงตัวใหญ่ซึ่งทำมาจากเหล็กพับตีขึ้นตัวนี้ได้มาจากตอนที่ดีไซน์ออกมาในเวิร์คช็อป ไม่มีใครสนใจมัน และเราต้องทำต้นแบบเพื่อโชว์ในงาน TIFF เลยลองให้พี่ด้วงแกะดู แล้วแกก็บอกเอาดีเดียวทำให้ ตอนนั้นผมไม่มีความรู้เรื่องเหล็กเลย แต่เพราะความอยากรู้ก็ไปเรียนรู้จากโรงงาน ปรีक्षाเขาต้องบอกว่าเจอโรงงานที่ดีด้วยผลงาน Cellulose ก็เลยออกมาได้ ตอนนั้นกรมมีการคัดเลือกให้รางวัล แต่ตอนนั้นผลงานชิ้นนี้ไม่เข้าตาผู้ใหญ่ในไทย แต่สุดท้ายผมส่งผลงานชิ้นนี้ไป Inspired by Cologne (ซึ่งปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น D3 Contest) มันก็เลยพาผมไปเปิดหูเปิดตาในฐานะนักออกแบบแสดงผลงานในวงการดีไซน์ระดับสากลเป็นครั้งแรกที่โคโลญพอกกลับมาผลงาน Cellulose ก็เลยมีคนสนใจมากขึ้นมาทั้งๆที่มันไม่มีใครสนใจเลยในตอนแรก นอกจากพี่ด้วง

มองว่าเราต้องได้รับการยอมรับจากต่างประเทศก่อนถึงจะได้รับการยอมรับจากภายในประเทศมั้งครับ อาจจะออกตัวแรงไปหน่อยแต่ผมก็มีข้อข้อใจในการคัดเลือกการสนับสนุนดีไซน์เนอร์หลายครั้งอยู่นอกจากตอน Cellulose ผมก็ยังมีการศึกษาอีกหลายครั้งซึ่งทุกครั้งผมก็ต้องเดินทางไปสร้างชื่อเสียงที่ต่างประเทศด้วยตัวเอง มีอีกครั้งที่ผมได้รับเลือกให้ไปแสดงงานที่มิลาน ขอสนับสนุนจากกรมส่งเสริมการส่งออกก็ไม่ได้เพราะแจ้งว่าผมเข้าร่วมงาน Young Talent ไม่ครบสามปี ไม่สนับสนุน ที่ตกคือมีดีไซน์เนอร์ที่เกณฑ์ไม่ครบเหมือนกันแต่ได้รับการสนับสนุนจากกรม ซึ่งมันก็ดีสำหรับดีไซน์เนอร์นะครับ ผมไม่ได้ว่าดีไซน์เนอร์ แต่ก็ยอมรับว่าหงุดหงิดกับเหตุผลต่างๆของกรม ผมเลยต้องแจ้งถอนตัวกับทางมิลานไปเพราะไม่มีปัญญาออกทุนไปเอง กรมไม่สนับสนุนผมด้วยเหตุผลหนึ่งแต่ไปสนับสนุนคนอื่นด้วยเกณฑ์เดียวกันทำไมคุณให้ความสำคัญไม่เท่ากัน โอกาสที่เสียไปมันกลับมาไม่ได้ และหลายครั้งมันก็เป็นข้อจำกัดของดีไซน์เนอร์ไทยที่ไม่มีแรงสนับสนุนมากพอ แต่ตอนนั้นผมก็ทำได้แต่คิดว่า ช่างมันทำงานให้หนัก เพื่อพิสูจน์คุณภาพของงานให้ได้ด้วยตัวเอง

ส่วนในมุมมองความคิดถ้าเทียบแล้วผมอาจไม่ได้เป็นดีไซน์เนอร์ที่มีกระบวนการคิดซับซ้อนลึกซึ้งทั้งหลายขึ้น เป็นคนคิดอะไรตรงๆง่ายๆ งานหลายชิ้นก็เลยออกมาแบบซื่อๆ บางคนก็บอกที่ซื่อ สิ่งนี้มันก็เลยสะท้อนออกมาที่ชิ้นงานดีไซน์ของผมหลายๆชิ้น แต่ในการทำงานผมก็มักใช้ความรู้สึกเป็นสำคัญว่าใช่หรือไม่ใช่ แม้ว่าจะแพ้ในการแข่งขันแต่หากความรู้สึกเราบอกว่ามันใช่เหมือนตัว Cellulose เหมือนผลงาน 1974 ผมก็จะลุยต่อ และมันก็ประสบความสำเร็จในที่สุด

รางวัลที่ได้มาจากออสเตอร์เลียบอกอะไรบ้างในฐานะเป็นนักออกแบบไทย

ถ้ามองมุมดีคือดีไซน์เนอร์ไทยได้รับโอกาสมากขึ้น ที่ออสเตอร์เลียผลงานผมสองชิ้นได้รับรางวัลพร้อมกันจากสองประเภทในปีเดียวกัน ซึ่งผมว่ามันก็คงไม่ง่ายไม่ว่าจะจากการประกวดที่ไหน ผลงานของผมได้รับการยอมรับ เขาชื่นชมกับการทำงานของเรา เขาเห็นคุณค่าที่ผมใส่ลงไปในงาน ผมว่าโอกาสตรงนี้น่าจะขยายวงกว้างได้มากขึ้นกับดีไซน์เนอร์คนอื่นๆ ข้อดีของนักออกแบบไทยความคิดผมคือ บ้านเรามีวัสดุให้

ลองเยอะมากนะครับ อย่างเราอยากได้น็อตสักรตัวเราก็มีแหล่งที่เราจะไปซื้อได้แล้ว อันนี้เป็นข้อได้เปรียบของเรา

ส่วนข้อเสียก็คือนอกจากการสนับสนุนที่น้อยแล้ว ดีไซน์เนอร์ไทยต้องลงมือทำเอง นอกจากทำแบบเอง บางทีต้องไปนั่งขัดไม้เอง คิวซีเอง และถ้าต้องทำแข่งกับเวลา แข่งกับเทคโนโลยีการผลิตระหว่างประเทศกับแบบบ้านเรา แข่งกับตลาดมันเหนื่อย เหมือนแข่งกันลิคเดียวกัน แต่อุปกรณ์เสริมเขาเพียบเลย เรายังก็เหมือนต้องฮึดสุดๆ เพียงเพื่อจะได้เข้าสนามแข่งเดียวกับเขา แต่มันก็เป็นข้อเสียที่ตึ้นะ สำหรับคนที่อยากทำในวิชาชีพนี้จริงๆ อย่าคิดว่าเข้ามาแล้วจะสบายนะ เพราะดีไซน์เนอร์ยุคนี้ยังต้องอยากทำแล้วพร้อมรับกับความเหน็ดเหนื่อย ต้องอดทนแล้วลิ้มรสชาติที่สวดยหูกึ่งไปซะ ถ้าอยากปั้นคนเก่ง คุณต้องมุ่งมั่น จงทำและทำอย่างต่อเนื่องครับ

ส่วนตัวจริงๆ ถ้าเรื่องเฟอร์นิเจอร์ผมชอบงานไม้ละ งานไม้มีเสน่ห์ มันสามารถทำรูปทรงอะไรก็ได้ แล้วการที่เราเป็นดีไซน์เนอร์เราสามารถเข้าไปทำงานไม่ได้ดีที่สุด เพราะเราแค่ซื้อเหลี่ยมมาตัวหนึ่ง ชื่อเราเตอร์สิ่ว ค้อนมา เราก็สามารถทำเก้าอี้ได้แล้ว แต่ถ้าทำงานเหล็ก อุปกรณ์มากมาย และข้อจำกัดอื่นๆ แต่ถึงวันนี้ผมก็ต้องเรียนรู้ข้อเสียะกับงานไม้ ยังอยากลองเล่นกับมันไปเรื่อยๆ

เก้าอี้ในความหมายของปกพ

ถ้าเป็นวิธีคิดของผม ผมคิดว่าเก้าอี้มีไว้สำหรับนั่ง แล้วต้องนั่งสบายด้วย ถ้าตอนนี้ถ้าจะมองก็แค่ 2 ประเภท ก็เป็นเหมือนเก้าอี้กินข้าว และก็เหมือนเก้าอี้พักผ่อน ก็คือเก้าอี้ที่นั่งพักผ่อนก็จะแยกลักษณะเก้าอี้เป็นเล้าท์ก็ได้ เป็นเก้าอี้ตัวใหญ่กว่าเล้าท์ก็ได้ วัสดุของมันเป็นไม้ เป็นท่อน เป็นอะไก็ได้ มันคุมแค่ 2 ไซส์ที่ผมมอง ไซส์ที่เรานั่งกินข้าวกับแบบไซส์ที่เราแบบนอนคล้ายนักออกแบบไทยส่วนใหญ่จะทำเก้าอี้กินข้าวหรือไดนิ่งแชร์มากนะ เพราะว่ารู้สึก คือ มันไม่รู้ มันอาจจะรู้สึกสิ่งที่เห็นมาจากเว็บไซต์หรือสื่ออะไรก็ตาม ที่แบบ เราเห็นว่าการกระทำแบบซ้ำๆ คือตอนนี้ที่ผมเรียนมา คืออาจารย์บอกว่า ถ้าคุณทำเก้าอี้ได้แบบ มาสเตอร์พีทได้ คือเก้าอี้เป็นสิ่งที่ทำยากที่สุดแล้ว ในบรรดาเฟอร์นิเจอร์ทั้งหมด ถ้าเกิดคุณทำเก้าอี้ออกมาสบายได้ สมส่วน สัดส่วนถูกต้อง คือหมายถึงว่าคุณประสบความสำเร็จแล้ว คือคำพูดนี้ก็ติดมาในหัว ก็แบบถ้าเราทำเก้าอี้ตัวหนึ่งที่มันนั่งสบายมันก็จะแบบจบตึ้นะ แต่ผมว่าถ้าจะทำแบบมาสเตอร์พีท มันต้องใช้เวลากัน ผมมองว่าทุกคนที่จะเริ่มทำงานเฟอร์นิเจอร์ จะมองที่เก้าอี้ก่อน เพราะว่ามันเป็นโปรดักที่ใช้กันในชีวิตประจำวัน

ผลงานออกแบบเก้าอี้ที่ชื่นชอบ

ถ้าเป็นเก้าอี้มันมีที่ผมทำของ anyroom ปีก่อนจะทำเอง มันจะ Simple Chair มันจะเป็นเก้าอี้ไม้ธรรมดาหรือขาเหลี่ยมๆ แต่ว่าตัวนี้มันไม่สบาย คือ เราไปคิดว่า เราจะใช้ไม้หน้า 2 ยังไง คือ 2x2 ก็คือประมาณ 5 เซน x 5 เซน เราจะทำยังไง มาทำทั้งขาและพนักพิงหลังยังไง คือ พุดง่ายๆ ไปรไรมันคือไม่ตรงๆ นี่แหละ แต่เราไปปาดมูมินิดหนึ่ง ก็คือจากท๊อป มันคือแบบสี่เหลี่ยม แต่หัวที่ปลายขามันดูเป็นสามเหลี่ยม แคปาดเส้นนิดเดียวมันดูมีมิติมันดูมีอะไรมากขึ้น แต่ถามว่า คือในส่วนตัวรู้สึกในตอนนั้นมันทำ

ให้เราพัฒนาตัวเองเพิ่มเข้ามาอีกขั้นหนึ่ง แต่มันไม่เพียงพอเวลาออกสู่ตลาดหรือวิธีคิดที่เราคิดกระบวนการผลิตของเราอาจจะไม่ได้ อย่างนั้นเก้าอี้ตัวนี้ การผลิต กับกลายเป็นแพ่งไป แพ่งที่แบบจะใช้เป็นไม้สองท่อนมาต่อกัน แต่โรงงานเห็นที่เราทำไม่ได้เหมือนฝรั่ง มันก็เลยต้องมาใช้ไม้หน้าใหญ่ก็เลยต้องมาตัด ตัดไม้ทิ้งเพื่อให้ได้ทรงแบบนี้ ซึ่งแบบคู่มือ ก็ได้เรียนรู้ว่า มันอาจจะไม่ได้หรือกระบวนการมันจะไม่ถึงที่จะทำมัน แต่ถ้าเป็นกระบวนการผลิตที่ฟอร์มมีจริง ผมว่าที่เมื่อนอกน่าจะทำได้ มันจะพร้อมกว่า แต่บ้านเราแบบมันทำไม่ได้

ตัวนี้ไม่ได้รางวัลอะไรเลย คือส่ง แต่ก็ได้ คือเราก็แค่บอกว่ามันมีความเป็นเก้าอี้ไม้ ซึ่งเราแค่ทำรายละเอียดแค่นี้เดียว คืออะไรที่มันนิ่มหน่อย คือมันเป็นอะไรที่แตกต่างจากคนอื่น มันเล็ก ก็เลยรู้สึกว่าจะอะไรที่แบบนี้ทำให้รู้สึกที่จะพัฒนาในมุมมองที่เราอยากทำเก้าอี้ขึ้นมา เราเริ่มพัฒนาในโครงสร้างองค์กรได้แล้ว แต่เรายังขาดการพัฒนาทางด้านในเรื่องการนั่งสบาย ต้นทุนราคาที่ยังสูง ที่ทำให้เก้าอี้ตัวนี้ขายได้ แต่ตัวนี้ตอนนี้ มันขายในราคาหมื่นสี่เก้าอี้ Dining Chair ไม่ธรรมดาที่แบบว่าแพงมาก มันก็เลยเป็นเก้าอี้ขายแบบไม่คืนกำไร แต่ก็พอขายได้

ตัวที่ 2 ก็เป็น ชื่อ 1974 เป็นตัวที่เป็นขาไม้ผสมกับออลิค คือตัวนี้ตอนนั้นก็ จะทำให้โครงสร้างยังงี้ให้มันน้อยที่สุด แล้วก็ถอดประกอบได้ ก็เลยคิดว่าเป็นขาจากบาทันครีบ ก็เป็นที่นั่งแบบโค้ง เป็นเหมือนพาสไม้ไม้ตัดตอนแรก โอเคเลยแรกเป็นไม้ตัดก่อน เสร็จแล้วก็ส่งงานให้พี่ด้วงดู แกบอกไม้ตัดไม่แพง เราก็คุยกันว่าเราต้องทำคอรัส ทำโมเดล เราก็เลยมาดูวัสดุที่มันตัดได้ ลองทำเป็นออลิคดูก่อน เพราะตัวนี้ต้องมีโมล ก็เลยตัดตัดขึ้นเลยมันก็เลยมาจากที่วัสดุเป็นออลิคกับไม้ พอเป็น 2 วัสดุตัวนี้ที่ผสมกัน มันก็เลยเกิดความแตกต่างอีกตัวที่ตัวโรงงานขึ้นมา อย่างตัวนี้ ก็ส่ง Designer of Theyear แต่ปีนั้นไม่ได้รางวัล แต่ว่าตัวนี้ไปได้รางวัลที่ออสเตรเลีย มันชื่องาน The Edge Design Competition ในงาน The Annual Australian International Furniture Fair 2010 คือส่งงานเข้าไป เพื่อไปประกวด แล้วตัวนี้มันก็ได้รางวัลขึ้นมา เราก็ได้ไปโชว์ที่มิลานมีคนได้เห็นเยอะหน่อย แต่ตัวนี้ยังไม่สำเร็จในเรื่องการนั่ง คือ ยังนั่งไม่ค่อยสบาย เพราะว่าเราตัดแค่ 2 มิติ เราไม่ได้ตัดหลังให้มันโค้งด้วย เพราะฉะนั้นต้องมีแม่พิมพ์ก็เลยไม่ได้ทำ ก็เลยมีท่อเหล็กท่อสามขาอยู่ ก็เลยนั่งไม่สบาย แต่วิธีการถอดได้ บรรจุภัณฑ์ได้มันโอเค เวลาเราขายต่างประเทศ มันเริ่มมีออเดอร์ต่างประเทศมาสั่งเรา ก็ถือว่าเป็นผลิตภัณฑ์ใน anyroom ณ ตอนนั้นที่มีการผลิตชิ้นงานเรื่อยๆ

ชิ้นที่ 3 เป็น Piece Chair ทำออกมาหลายรูปแบบ ก็จะเป็นชิ้นที่เป็นไม้ Joint หมายถึงไม้ที่ทำจากเศษไม้ชิ้นเล็กๆ ที่มาประสานกัน เหมือนไม้อัด ไม้ยางไม้ทำเฟอร์นิเจอร์จะมีเศษไม้ที่ถูกคัดออกเสมอ เพราะมีตราไม้ มีตำหนิ เราก็จะเอาไม้ไปซอยเป็นชิ้นเล็กๆ แล้วก็พลัดด้านที่สวดยมันจะสวดยอยู่หน้าเดียว ก็คือเอาที่ตำหนิเอาชิ้นที่ข้างล่างบ้าง ข้างๆ บ้างปกติ ไม้มันจะมีอยู่ 4 หน้า เลือกหน้าที่สวดยอยู่หน้าหนึ่ง ที่เคยอยู่รวมกันเป็นผืน กลายเป็นแผ่นกระดานไม้ Joint

ใจที่ตัวนี้จะต้องจัดการใช้ไม้อยู่ที่ 90 x 200 cm หนึ่งแผ่นเป็นไม้ Joint สำเร็จรูป ณ ตอนนั้นผมมองว่า คนเขาใช้ไม้จริงกันหมดแล้ว ณ ตอนนั้นยังไม่มีคนใช้ไม้ Joint และในเวลาที่ผมทำประมาณ 2 ที่แล้วเราก็เห็นวัสดุตัวนี้มีทั้งโอ๊ค มีทั้งวอลนัท มีไม้สัก ซึ่งเราก็มองว่ามันน่าจะลดต้นทุนในการทำงานของเราได้ ก็เลยลองเลือกเอามาใช้ดู แล้วก็ใช้กระบวนการคิดเข้าไปว่าในหนึ่งแผ่น เราจะทำยังไงให้มันคุ้มค่าในการทำ

เก้าอี้ ให้ได้มากที่สุด ก็เลยคิดว่าในหนึ่งแผ่น 90 x 200 cm มันถูกคิดจนทำเก้าอี้ได้ 3 ตัว เก้าอี้กินข้าว Dining Chair แต่ว่าไอเดียของผมแรกๆ มันถอดออกได้ ตัวนี้เรามองว่ามันถอดประกอบไม่ได้แน่ๆ เพราะไม้ที่ผมใช้มันแค่ 6 มิล มันไม่ได้หนา แต่เราก็มานั่งคิดโครงสร้างว่าจะทำยังไงให้โครงสร้างมันแข็งแรง เราก็เดินกลับไปซื้อเรื่องขนส่ง ถ้ามันต้องซื้อได้ อย่างน้อยแบบขนส่งเก้าอี้ซ้อน 8 ตัวในกระบะหนึ่งคัน ผมอาจจะซื้อเก้าอี้ที่เดียวได้ 20 ตัวในเที่ยวเดียว ซึ่งแบบก็ประหยัดในทางขนส่งเรา หรือว่าเราไปส่งตัวเดียว เราก็ประหยัดค่ารถที่เราขับรถไปส่งเอง มันก็ถูกคิดแล้ว

ตัวนี้สำเร็จ มันถูกคิดหนัก อยู่ในไม้หนึ่งไม้อะเดียวเลย เวลาลูกค้าเห็นจะรู้สึกว่ารูปร่างของเรามันเหลื่อมมาก แต่พอนั่งเขาารู้สึกว่านั่งสบาย คือค่าที่เขาเห็นกับสิ่งที่สัมผัสมันคนละเรื่องกัน มันเลยทำให้เรารู้สึก ตื่นเต้น มีคนมาลองนั่งแล้วสบาย เก้าอี้ตัวนี้ถูกทำขึ้นภายใต้แบรนด์ของตัวเองแล้วชื่อ TAKEHOME DESIGN สำหรับนักออกแบบเก้าอี้ เรื่องนั่งสบายนี้ ผมว่าเป็นพื้นฐาน ที่อาจจะปมอยู่ในใจทุกคน ว่าจะทำเก้าอี้ยังไงให้มันนั่งสบายหน้าตา วัสดุเราไม่เกี่ยงเป็นวัสดุอะไร จะเป็นไม้ทั้งหมด หรือจะเป็นวัสดุสังเคราะห์ หรือโลหะ หุ่นๆ ฟอรั่มอาจจะมาก่อน เพราะอย่างน้อย ผมว่าเก้าอี้มันจะนั่งสบาย แต่คนยอมจ่ายที่จะซื้อ บางคนเก้าอี้ไม่จำเป็นต้องนั่งสบาย มันสวย เส้นมันสวย มันเป็นงานศิลปะ มันใช้ตกแต่ง มีคนซื้อ อย่างเก้าอี้ผม ผมเก็บไว้ที่บ้านมีอยู่ตัวหนึ่งแต่เราไม่ได้นั่งมัน มันนั่งไม่สบายผมแค่เก็บเอาไว้เพราะเราภูมิใจ



**Somchai
Thumtharanukul**

Summary of qualifications

: Experienced in furniture and production field including with interior design

: Enjoy Experimenting and ready to gain new horizons

: Ability to communicate with colleagues ,technician and clients

: Being able to work efficiently and creatively



10240 Bangkok Thailand



+66-92-8796519
+66-86-5642690



ziz.stu@gmail.com

C U R R I C U L U M V I T A E

Education

In to the world
02 , 11 , 1985

(KMUTT) King Mongkut's Institute of - Technology Ladkrabang
Faculty of Architecture Department of Industrial Design

1985

2009

2004

Bodin deacha (Sing Singhaseane) 2 High school

Experience

Stone&Steel, designer , design and control production between 2009 and 2012

Participate in BIG&BIH / TIFF

Doing in Ill Matrix Model Party - The infinite Road to Success with
Department of Industrial Promotion

2009 - 2012

2012 - present

An entrepreneur and designer in Zizstu

Joining in international furniture and product design fair ; BIG&BIH / TIFF and IFFS

Doing in Por D project with Department of International Trade Promotion

* BIG&BIH (Bangkok international gift fair and Bangkok
International housewares fair)

* TIFF (Thailand international furniture fair)

* IFFS (International Furniture Fair Singapore)

Award

Honourable award FDA furniture
design award singapore 2009

2009

Outstanding award for SB
young design award 2007

2007

Demark award

2011

Gmark award
Demark award

2014

2008

The best award for SB
young design award 2008

2013

Gmark award
Demark award



สมชาย วรรณานุกุล

จุดเริ่มต้นของอาชีพนักออกแบบ

เริ่มต้นมันก็คงเหมือนใครหลาย ๆ คนที่จบจากมหาวิทยาลัยมุ่งสู่วิชาหรืองานที่คาดหวังของแต่ละคน ส่วนตัวผมเองถ้าให้เรียงง่าย ๆ คือเด็กโปรดัคส์ลาดกระบัง ระหว่างเรียนได้มีโอกาสฝึกงานที่ STONE & STEEL และเมื่อจบผมก็กลับมาทำงานที่นี่อีกครั้ง ซึ่งเป็นโอกาสที่ดีมาก ๆ ให้รู้จักโลกของความเป็นจริงของการออกแบบให้รู้ว่าเราตัวคนเดียวทั้งๆ ที่ก่อนหน้านี้ก็พอเคยผ่านงานสนามประกวด ผ่านเวิร์คช็อป เพื่อเตรียมตัวมาให้พอมีความมั่นใจอยู่บ้าง เมื่อวันใดวันหนึ่งที่ได้จบออกมา ในช่วงเวลาที่ได้ร่วมงานนั้นได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่ไม่เคยคิดว่าจะต้องรู้และเข้าใจคำว่าออกแบบคืออะไรและการออกแบบที่ดีจะต้องทำอย่างไร การชดเชยไหวพริบได้รับโอกาสผลักดันสนับสนุนจากทาง STONE & STEEL โครงการต่างๆ ของภาครัฐและ exhibition ต่างๆ จนเมื่อวันหนึ่งรู้สึกว่ามีพอ

ระหว่างที่จะหาเส้นทางเพื่อเปิดโลกทัศน์ให้ตัวเองและจากความตั้งใจเดิมที่อยากทำของที่ดีผ่านกระบวนการคิดและเล่าเรื่องราวที่เราพบเจอมาผ่านสิ่งที่เราทำ ในราคาที่สมเหตุผล ให้คนอื่นได้ใช้อาจจะเพราะถูกหล่อหลอมมาจากที่ได้รู้เรียนจากสิ่งแวดล้อม หรือจิตตัวเราเองมีคนเคยบอกว่า "มนุษย์เราไม่จำเป็นต้องมีการออกแบบเข้ามาในชีวิตก็ได้" แต่เดิมแต่งสีส้นแต่มันยังช่วยแก้ปัญหาบางอย่างที่ผู้คนมองมันถ้าจะพูดให้เห็นภาพให้ชัดเจนขึ้นลองนึกเวลาคนเขานั่งเก้าอี้เราแล้วสบายจนหน้าของเค้าคลายความขมวดบนใบหน้าอย่างไม่รู้ตัวหรือมีคู่รักมาเลือกซื้อของเรากลับไปใช้ที่บ้านพร้อมรอยยิ้ม ฯลฯ มันรู้สึกเหมือนเราได้เป็นส่วนหนึ่งในความสุขนั้น

การได้เข้ามาอยู่รวมกันกับ hat เบื้องต้นส่วนตัวมองว่าจะทำให้ได้เรียนรู้จากคนรอบข้างและโตขึ้นจากการได้แชร์รับรู้ประสบการณ์ของแต่ละคน อีกทั้งเพราะมีความเชื่อว่าการที่คนเราได้อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เอื้อและบรรยากาศที่เกื้อหนุนสามารถผลักดันศักยภาพทางแนวคิดและประสิทธิภาพในการทำชิ้นงานที่มี

ให้ได้ออกมาควบคู่กันไปกับการได้ลงมือทำในทุกกระบวนการของงานออกแบบ ได้สัมผัสถึงแหล่งวัตถุดิบ ขั้นตอนการผลิต รวมไปถึงการวางแผนด้านการขายสู่ตลาด ศึกษาช่องว่างระหว่างตัวผู้ออกแบบกับผู้ประกอบการหรือผู้บริโภคเพื่อเกิดผลประโยชน์ร่วมกันไม่ให้เกิดความเหลื่อมล้ำ “เค้าพอใจ เราอยู่ได้” รวมไปถึงความต้องการของลูกค้าซึ่งกระบวนการเหล่านี้สำคัญต่อวิชาชีพนักออกแบบและไม่อาจหาได้หากไม่ได้สัมผัสกับมันด้วยตัวเอง เรามีอิสระและมีการเปิดกว้างทางด้านความคิดในการทำงานในทุกๆด้านในบางครั้ง เสียหายชิ้นงานบางชิ้นงานที่ไม่เคยทำ อยากที่จะลองทำขึ้นมา พอได้สัมผัสได้ลงมือกับมันถึงแม้สุดท้ายผลที่ออกมาก็ไม่ต่างกับการ “ออกหัวหรือออกก้อยของเหรียญ” แต่ไม่ว่าจะหัวหรือก้อย ถ้าแม่เราก็จะเรียนรู้จากความผิดพลาด ถ้าดีมันก็ผลักดันให้ให้เห็นแนวทางที่ชัดเจนขึ้นมาแล้วเมื่อวันหนึ่งมองย้อนกลับในระหว่างทางที่ผ่านมาคงจะทำให้รู้สึกถ้าเห็นว่าตัวเราเองคือนักออกแบบที่มีคุณภาพคนหนึ่ง

นิยาม แก้อื้อของสมัย

แก้อื้อมันคืออะไรก็ได้ที่มานั่ง ความเป็นจริงแล้วคนเรามันนั่งอะไรก็ได้ นั่งบนโซฟา นั่งบนพื้น ถ้าเรามองย้อนกลับไปสมัยก่อน คนไทยไม่มีเฟอร์นิเจอร์ คนไทยนั่งพื้น เพราะฉะนั้นแก้อื้อมันเป็นอุปกรณ์อันหนึ่ง เครื่องอันหนึ่งที่เขาเรียกว่าซิดดิงดีไวน์ ทำมาเพื่อบ่งบอกถึงวิวัฒนาการของมนุษย์ ว่าเราไม่อยากรู้พื้นแล้ว เราต้องการนั่งสิ่งที่มันสูงขึ้น ประเภทแก้อื้อในปัจจุบันถ้าพูดกันแบบตามฟังก์ชันทั่วไปแล้ว จะแบ่งออกเป็น เรื่องฟังก์ชัน เช่น สำหรับทานอาหาร นั่งพัก ถ้าจะให้มันง่ายแบ่งตามโซนที่อยู่อาศัยของคนก็คือ แบ่งเป็นฟังก์ชันของการใช้งาน เช่นห้องครัวก็คือแก้อื้อทานอาหาร พักผ่อนจะเป็นอิชี่แชร์ เลทแชร์ แก้อื้อ พักผ่อนอีกแบบหนึ่งคือการพักผ่อนนอกอาคาร ก็คือการเป็นแก้อื้อกึ่งนั่ง กึ่งทาน สัดส่วนก็ต่างกันไป ถ้าอย่างเบสสำหรับผมคิดว่าไม่ใช่แก้อื้อแล้วเพราะสัดส่วนการใช้งานมันนอนได้ดีกว่านั่ง แต่ถ้าคำว่าเป็นเลฟ ซีตนี่ โซฟานี่ มันเป็นแก้อื้อได้ เพราะว่า มันเป็นกายภาพในการนั่งที่ใกล้เคียงกันเช่น มันเป็นการนั่งจากคนเดียวเป็นสองคน

แก้อื้อแบบไหนที่นักออกแบบไทยนิยมในการออกแบบ

ถ้าในบ้านเรา ตอนนี้นั่งใหญ่ก็จะเป็น แก้อื้อไม้ ที่สังเกตเห็นได้ชัด เพราะว่าด้วยความที่เป็นคนไทย พวกเฟอร์นิเจอร์ที่ทำด้วยวัสดุธรรมชาติ โดยเฉพาะไม้ พอไปวางไว้ในบ้านแล้วพอสัมผัสแล้ว มันรู้สึกดีกว่า รู้สึกว่าเข้าถึงง่ายต่อการใช้งานมากกว่า ประเภทที่นิยมมากสุดในความคิดผมก็จะเป็นไดนิ่งแชร์ (แก้อื้อรับประทานอาหาร) เพราะว่าจริงๆ พวกเลทแชร์(Lounge Chair) หรือ Armchair นี่ค่อนข้างหายาก เพราะว่าในบ้าน หรือสเกลบ้านเรานั้น ณ ปัจจุบันถ้าเขามีพื้นที่ อย่างน้อยเขาจะเอาเข้าบ้านก่อนอันดับแรก คือ ไดนิ่งแชร์ มากกว่าที่จะเป็นราวแชร์หรืออาร์มแชร์ ซึ่งจะมีลักษณะเดียวกัน คือการนั่งเพื่อพักผ่อน เพราะฉะนั้นสัดส่วนมันจะดีกว่า ทำให้รู้สึกว่ามันได้สบายกว่า

ผลงานออกแบบเก้าอี้ที่ชื่นชอบและสร้างชื่อให้ตัวเอง

เริ่มจากสมัยเรียน มันเป็นลักษณะไม่เชิงเป็นเก้าอี้ ผมให้คำจำกัดพจน์เป็นศัพท์ปึงดีไว้อยู่เหมือนเดิม แต่ว่าเราเอากางนึ่งของคนไทยโบราณที่เขาใช้เป็นการนั่งด้วยตั่ง ก็คือการเอาวิธีการนั่งไม้ไผ่หนึ่งพื้น สเต็ปขึ้นมาอีกนิดหนึ่งก็คือสมัยเรียนในตอนนั้น มองว่าสัดส่วนหรือสรีระศาสตร์และรูปแบบการนั่งเป็นแบบไหน ยังไง แล้วก็เราก็เลือกใช้วัสดุตอนนั้น เกี่ยวข้องกับศิลปนิพนธ์ เพราะผมอาศัยสายเข็มขัดที่เหลือทิ้งในโรงงานอุตสาหกรรมมาใช้ ซึ่งมันก็ให้ผลตอบรับที่ดีแล้วก็ การนั่งตั่งก็คือการนั่งแบบเตี้ยๆ แต่มันสถาปนา การเป็นกลุ่มได้ เพราะฉะนั้นมันก็เหมาะกับการใช้นอกสถานที่ได้ ซึ่งมันก็สมเหตุสมผลในการเอาสายเข็มขัดที่เป็นวัสดุผ้า ที่มันทนแดดทนฝนขนาดนั้น ไปใช้แล้วมันก็อยู่ภายนอกอาคารต่างๆ เช่น สวนสนามเด็กเล่น สนามหน้าบ้านอย่างนี้ เหมือนว่าได้เรียนรู้การเมทซิงวัสดุกับพฤติกรรมการใช้ แล้วก็พฤติกรรมการนั่งของคนว่า อะไร หมายถึงว่าเรามีวัสดุแล้ว เรามีรูปแบบเฟอร์นิเจอร์แล้ว พฤติกรรม เพราะฉะนั้นเอามาผสมกันให้กลายเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกที่น่าสนใจแล้วก็ตอบสนองพฤติกรรมคน นั่นคือตัวแรกที่ผมได้เรียนรู้เลย

ตัวที่ 2 คือคอเล็คชั่นที่ทำสมัยได้ทำงานปีแรกๆ ที่ได้เข้าไปในบริษัทสตูดิโอแอนดส์สตีล ก็จะเป็นการฝึกกระบวนการ วิธีการคิด การออกแบบ ให้มันละมุนขึ้น คือสมัยเรียนเราก็เป็นไปตามสเต็ป ก็คือสเก็ต พอ เราทำมารูปแบบความเป็นจริงกับบริษัทยักษ์ใหญ่หรือว่ากับมืออาชีพแล้วมันก็จะมียังหลายอย่างที่เราเข้ามาเกี่ยวข้องกับด้านการผลิตที่เราต้องดูหลายๆ การใช้งานที่ต้องมีการทดสอบจริงๆ แล้วการที่เราอยากลองของใหม่ หมายถึงว่าเก้าอี้ปกติมีด้านที่นิ่งเพื่อให้แข็งแรง แต่เราอยากเปลี่ยนน้ำหนัก คือเอาไม้มาเข้าไม้ คือแบบเราอยากให้มันนั่งบนวัสดุที่มันเต็งได้ ซึ่งนั่นก็หมายความว่าเราต้องหาข้อมูลเพื่อมาออกแบบและตอบสนองสิ่งที่เราจะทำเพื่อให้มันสำเร็จ ที่นี้เราก็เป็นการค้นคว้าว่าแบบไหนเวิร์ค รูปแบบการขึ้นโครงสร้างของมันเป็นอย่างไง มันก็ได้ฝึกการเอาคอนเซ็ปงานมาใช้จริงๆ เพราะว่าเราเข้ารูปแบบการทำงานอย่างจริงจังแล้วนี่ การจะขายเรื่องราวนี้เราจะสร้างขึ้นมาเหมือนสมัยเรียนไม่ได้แล้ว มันต้องชัดเจนว่าเรื่องราวมันน่าสนใจ การเลือกใช้วัสดุ การผลิต การใช้งาน มันสามารถขายได้ นั่นก็คืออีกสิ่งหนึ่งที่ทำให้เรียนรู้

ตอนยังเป็นนักออกแบบให้บริษัท สตูดิโอแอนดส์สตีล งานผมจะออกโมเดิร์นอยู่แล้ว ที่นี้เมื่อเราออกเป็นนักออกแบบอิสระเอง เราทำงานโมเดิร์น หรือสมัยใหม่อยู่แล้ว ที่นี้เราก็อายุรู้ด้านอื่น ก็เชิงพัฒนาฝีมืออยากจะทำโปรเจกต์สัมผัสในการมองรูปแบบของแนวอื่นๆ บ้าง ที่ไม่ใช่แค่โมเดิร์นดีไซน์ จะมีเรื่องของคอนเท็มโพลารี ร่วมสมัยหรือจะเป็นคลาสสิก หรือโมเดิร์นคลาสสิก ที่เราจะสามารถมีสัมผัสรับรู้ได้ ที่นี้การมาทำเองมันทำให้มีข้อจำกัด บางอย่างยากขึ้น บางอย่างง่ายขึ้น คือเราสามารถตัดสินใจและสามารถทำอะไรก็ได้ ข้อจำกัดที่เราเป็นองค์กรเล็ก ก็จะมีจำกัดมากกว่าองค์กรใหญ่ที่เขามีทีม หลายทีมที่คอยซัพพอร์ตเขา หลังจากออกมาทำเองผมก็มีการรวมกลุ่มกับนักออกแบบรุ่นพี่หลายคนที่อยู่ในกลุ่ม Design Object และรวมกลุ่มแสดงสินค้าภายใต้ชื่อกลุ่มว่า HAT จนถึงปัจจุบัน

ตัวที่ได้รับรางวัล ส่วนใหญ่ทำคอนเซ็ปชั่นอย่างที่ถูกสอนมา จะให้คิดจากสิ่งๆ หนึ่งก่อน ส่วนใหญ่จะให้คิดจากเก้าอี้ เพราะว่าเราเริ่มเส้นสายเก้าอี้มาแล้ว เราก็จะแตกปลาย ไปทำอย่างอื่นได้ง่าย เช่นมี

เส้นเก้าอี้เป็นหลักแล้ว ประสบความสำเร็จแล้ว เราสามารถแตกไปเป็น Lounge Chair, Armchair และโต๊ะได้ ที่เป็นแคบชั้นเดียวกัน แต่เก้าอี้ตัวนี้นั้นมาจากโต๊ะ ผมทำโต๊ะขึ้นมาก่อนโดยที่โต๊ะก่อนหน้านี้จะเป็นการทำโต๊ะเสร็จ เราต้องการโซฟานั่งไม้ โซฟานั่งไม้แบบข้างไม้โบราณของบ้านเราในแหละ ที่นี้การเข้าไม้ มันเลียน ทำทลายมันโดยการเข้าไม้โดยการโซฟานั่งไม้ แต่ว่าการโซฟานั่งไม้มัน วัสดุของผมใช้เป็นกระจุก ซึ่งมันก็ไม่ได้ยากและไม่ได้ง่าย แค่มันให้เกิดความยุ่งยากความคาดเคลื่อนนั้นมันน้อยที่สุด เพราะฉะนั้นมันมีโต๊ะน่าสนใจแล้ว ก็ต้องหาเก้าอี้ ก็ต้องดีไซน์เก้าอี้ที่จะเอาให้เข้ากับโต๊ะ ก็ต้องออกแบบเก้าอี้ให้มันไปได้ด้วยกัน

เก้าอี้ตัวนี้หลักๆมันมีการออกแบบเพียงสองอย่าง ก็คือแนวคิดรูปแบบของฟอร์มฟอร์มโลฟังก์ชัน หรือฟังก์ชัน ฟอร์มโลฟอร์ม ตัวนี้จะเป็นทั้ง ฟังก์ชัน ฟอร์มโลฟอร์ม จริงๆ แล้วการออกแบบที่ยั่งยืนที่ดี มันควรจะเป็น ฟอร์มฟอร์มโลฟังก์ชัน แต่ว่าฟอร์มมันน่าเกลียดไม่ได้ การที่ทำฟังก์ชัน ฟอร์มโลฟอร์ม ก็หมายถึงว่าฟังก์ชันก็ห้ามไม่ได้ อย่างนั้นก็ไม่ได้เหมือนกัน มันก็ห้ามไม่ได้ สิ่งนั้นเราจะสื่ออะไรออกไป ประมาณว่าเราอยากให้ลูกค้าที่เอางานเราไปใช้ เขามีโต๊ะอาหารที่มีความน่าสนใจ ด้านความสวยงามมากกว่าฟังก์ชันอะไรนี้ อยู่ที่ดี message ที่เราจะสื่อ สมมุติว่างานออกแบบก็เหมือน message บางอย่างเป็นสารจากคนออกแบบ ว่าเราอยากสื่อสารกับเขาอย่างไร ดังเช่นว่า เชื้ที่นี่เราอยากให้เขานั่งสบาย เพราะฉะนั้นลูกค้าก็ได้นั่งสบาย ถ้าซื้อเชื้ที่นี่ไปบ้านเขาต้องสวย เขาเป็นว่าเชื้ที่นี่ไปวางบ้านเขามันก็ต้องสวย มันก็เหมือน message บางอย่างที่เราส่งไป เพราะฉะนั้น ความต้องการของลูกค้ามันแทบจะเป็นคีย์หลักเลย ทำไปเพื่อให้เขาซื้อ แต่ว่าด้วยฐานะการเป็นนักออกแบบ เราตามเขาอย่างเดียวไม่ได้ เราต้องเสนอแนะว่าเรามีมุมมองตรงนั้นนะ ลองดูสิว่ามันโอเคไหม คือเสนอสิ่งใหม่ๆให้เขาเห็นเพราะว่าบางทีเขาไม่รู้ ไม่นึกแต่เรามีหน้าที่ที่ต้องนึกขึ้นมา

รางวัลที่ได้รับจากการส่งประกวดจริงๆส่วนใหญ่แล้วเป็น ดีมาร์ค (Dmark)จีมาร์ค(Gmark)สมัยเรียนก็เป็งานที่ประกวดที่สิงคโปร์ (FDA AWARD) ส่วนใหญ่เรื่องให้คนรู้จักผมไม่ได้สนใจอะไรมาก เพราะว่าการทำงานให้คนรู้จัก มันมีช่องทางที่ให้คนรู้จักได้เร็ว สิ่งที่จะได้คือ เราทดสอบตัวเองในแต่ละปี คือมันมีสองอย่างทำงานเพื่อขาย กับทำงานเพื่อให้ทดสอบกับไหวพริบหรือทักษะเราว่า ใ้คย์ message ที่เรา ออกแบบไปนี้ กรรมการที่เขาวิวิสัยทัศน์ที่มองออกอย่างชัดเจนนี้ เขาเข้าใจที่เราจะสื่อไหม ถ้าเขาเข้าใจนั่นหมายความว่าเราออกแบบไป สารที่เราทำถึงเขาก็เข้าใจ

ทิศทางในการออกแบบเก้าอี้ในปัจจุบันและในอนาคตนี้

ณ ตอนนี้จะทำอยากให้คนใช้เพราะว่า ตั้งแต่มารวมกลุ่มกับ HAT รู้สึกว่า สิ่งที่ทำไปหรือที่ออกไป เราไม่ได้ขายเพียงเก้าอี้ เราเห็นคู่แข่งใหม่ปลามาเขาพึ่งซื้อบ้านแล้วเขามีความสุขที่เขาเลือกซื้อของเข้าบ้าน คือ โมเมนต์ที่เขาเลือกซื้อของเข้าบ้าน มันสนุกกว่าที่เราออกแบบไป เพราะฉะนั้นมันเป็นความสุขที่เราสร้างให้บ้านเขาได้ แล้วเราก็มีความสุขของเราด้วยครับช่วงแรกๆที่ทำแล้วออกมาดี แคร้รู้สึกว่ามันจะทำได้ก็เลยลองทำไปเรื่อยๆ ก็เลยรู้สึกว่ามันก็ทำได้อีก พอทำแล้วมีอยู่ช่วงหนึ่งคิดว่ามันเป็นทางของเราจริงๆ ซึ่งทุก

วันนี้ยังคิดอย่างนั้นอยู่ สิ่งที่สำคัญที่สุดแล้วคือ อย่างที่บอกไปข้างต้น บอกว่า คือการที่เราสร้างความสุขให้คนอื่น มันมีความสุขมากกว่าทำอย่างอื่น

ส่วนทิศทางในการออกแบบหรือลักษณะงานออกแบบเก้าอี้บ้านเราตอนนี้ ผมว่าไปทางคอนเทมโพลารี คือจะร่วมสมัยไปทางโมเดิร์นมากกว่าเพราะกลุ่มลูกค้าจะชัดเจนมาก เป็นลูกค้าที่เขามีบ้านเป็นโมเดิร์น บ้านร่วมสมัยก็โมเดิร์น แต่ว่าการที่งานมันโมเดิร์นมาก มันไปวางยาก หมายถึงการที่จะไปวางพื้นที่นั้นๆ มันเป็นส่วนที่ยาก บางทีเก้าอี้มันแย่งชิงบ้าน แย่งชิงพื้นที่นั้นจนเกินไปซึ่งเข้าใจว่าหลายๆ บ้านหรือเจ้าของบ้าน เขาชอบเฟอร์นิเจอร์สวย แต่เขาต้องการภาพรวมที่สวยงามทั้งหมดไม่ใช่เฟอร์นิเจอร์สวยแย่งชิงหมดเลย เพราะฉะนั้นเก้าอี้ที่มันร่วมสมัย เก้าอี้ที่สไตล์ร่วมสมัย แล้วก็โมเดิร์นหน่อยๆ มันสามารถวางได้ วางง่ายเกือบทุกบ้าน

บางคนที่เขาทำงานโมเดิร์นจัดๆ มากๆ ก็ว่าเรื่องคู่แข่งจะน้อย แต่ว่าฐานลูกค้าเขาก็จะน้อยไปด้วย ถ้าเป็นเฉพาะของผมนี้ แล้วแต่ช่วงนั้นผมไปพบเจออะไรแล้วผมอยากจะทำเสนออะไร อย่างงานบางงานนี้ ผมเอาความโมเดิร์นของรูปฟอร์มผสมกับ Professional ของการสาน ถึงแม้ว่าจะสานหรือจะแสดงภูมิปัญญาทางหัตถกรรมมากก็ต้องดูโมเดิร์น บางอย่างก็อยากรู่วางงานนี้ออกไป กลุ่มลูกค้าแบบไหนที่จะมาซื้อ กลุ่มลูกค้าแบบไหนที่จะมาตาม ทุกๆ ครั้งในการออกแบบผมไม่เคยรู้เลยว่าได้ขายแน่นอนอยากรู้อีกทำไปแล้วกัน ก็คือทำมาก่อน แล้วเดี๋ยวรู้ คอนเทมโพลารี มันค่อนข้างกว้างมันพิกด้วยคำว่าร่วมสมัย มันก็คือสมัยก่อนกับสมัยเก่า ไม่ก็โมเดิร์นจัดๆ ข้างใดข้างหนึ่งนี่ จริงแทบจะทุกอย่างเลยแทบจะเป็นคอนเทมโพลารี แต่ว่ามันจะมีคำใส่คำท้ายขึ้นว่า โมเดิร์นคอนเทมโพลารี มันก็ ไปทางโมเดิร์นเยอะ วินเทจหรือเลโทคอนเทมโพลารี มันก็ไปทางเก่าๆ คอนเทมโพลารี หรือร่วมสมัยสำหรับผม ควรจะใกล้เคียงกับว่าทามเลทคือมันอยู่ได้ตลอดอยู่เป็นสิบๆ ปี ก็ยังทันสมัยแล้วก็ไม่ทันสมัยจนเกินไปคือ มันอยู่กับบ้านมันก็ยังเป็นเฟอร์นิเจอร์ที่ไม่ได้ล้าสมัย แล้วก็ยังอยู่ไปได้เรื่อยๆ

เอกลักษณ์หรือจุดเด่นในงานออกแบบ

ผมยังไม่มี Signature ที่ชัดเจนขนาดนั้น โดยปกติทุกๆ งานที่เวลาผมทำ ผมพยายามใส่ Detail (รายละเอียด) บางอย่างของเก้าอี้ ให้น่าสนใจ เช่น งานดัดเหล็กข้ออม คือการเชื่อมเหล็กมันจะมีการคว้านเหล็กนิดหนึ่ง มันก็จะมีลีลาการทำต่างๆ กัน แล้วแต่คนออกแบบ ที่นั่นมันก็อยู่ที่แต่ละคนแล้วว่าจะทำอย่างไร อย่างเช่นผม ชอบแบบคว้านนิดหนึ่งครั้งหนึ่งก็เอาเหล็กมา เชื่อมให้เหล็กมันอมกัน หรือเหล็กที่มันจะต้องมาเป็นกากบาทตรอสกันนี้ผมก็ไม่อยากจะทำติดเชื่อม ผมก็จะให้เหล็กวิ่งข้ามกันไป เก้าอี้ส่วนใหญ่มันมี 4 ขา เพราะฉะนั้นต่างกันมันเป็นเรื่อง Detail กับเรื่องราวที่เขาอยากจะทำ เรื่อง Detail เก้าอี้มันไม่ได้พูดถึงรูปฟอร์มอย่างเดียว การผลิตอย่างเดียว มันจะมี Detail บางอย่างที่ผมคิดว่าเราเองแล้วนี้เรารู้สึกว่ามันมีการต่อเข้ามาอย่างทั่วไป แต่ว่าสิ่งที่ผมพยายามจะใส่เข้าไปด้วยคือ พฤติกรรมการใช้งาน หมายถึงเป็นทางเลือกเพิ่มอันดับแรกเช่น พฤติกรรมการไม่ไหวเราเอนนอนแบบนี้ สมมุติว่านั่งกินอาหารแบบนี้แหละ ปกติพฤติกรรมของคนมันนานาน เราจะทำเก้าอี้ที่นั่งไม่ไหวแน่ นั่งมันสั้นลง เปลี่ยนจากการนั่งชั่วโมง 1 ให้

เขานั่งครึ่งชั่วโมง กินเสร็จแล้วก็ไป มันถูกบังคับไปด้วยอีกอนอมิกส์ นั่งไม่ได้สบายมาก แต่ว่านั่งกินสบาย แต่ว่าคุณกินอิ่ม แล้วมานั่งพักนี้มันก็ไม่เหมาะกับมันแล้ว

กระบวนการผลิต ผมไม่ได้ทำเองแทบจะเกือบร้อยเปอร์เซ็นต์ มีโรงงานและช่างที่รู้งานกันอยู่แล้วเป็นฐานการผลิต ในฐานะนักออกแบบ เราคิด ออกแบบ แก้ปัญหาเรื่องสัดส่วน ขนาด วัสดุ และทำต้นแบบหรือโมเดล จะเป็นสเกลตัวหนึ่งหรือ 1 ต่อ 10 หรือ 1 ต่อ 5 ก็แล้วแต่ ควรจะเข้าไปให้โรงงานผลิตขึ้นต้นแบบขนาดเท่าจริง บางอย่างมันเพิ่มบางอย่างมันลด บางโมเดลที่เราทำซ้ำบ่อยๆ คือเหมือนเรารู้ว่าสัดส่วนแบบนี้ size อย่างนี้ มันได้ช่างรู้มือเราแล้ว ก็คือประสบการณ์และระยะเวลามันทำให้เป็นอย่างนั้น การทำโมเดลป๊อปอัพบางอย่างนี้ รูปต้นแบบการขึ้นแบบโฟโตโธแบบกระดาษ โมเดลจำลองนี้ บางทีมันก็ลดลงไป ในกรณีที่มีแบบอ้างอิงเดิมข้างเคียงที่นำมาใช้ แต่ถ้าเป็นแบบใหม่ ก็ไม่พ้นที่จะต้องขึ้นต้นแบบอยู่ดี

ปัจจัยที่ทำให้ประสบความสำเร็จ

เวทีการแข่งขัน การแข่งขันทำให้คนต้องฝึกปรี๊ดฝีมือ เพราะว่าถ้าไม่ฝึกปรี๊ดจะไม่สามารถชนะได้ ความรู้สึกของการชนะมันเป็นความรู้สึกดีอยู่แล้ว อยากชนะต้องอยากฝึก ฝึกบ่อยมันก็ต้องเก่ง เพราะฉะนั้น ทำไงให้เก่งก็ต้องไปฝึกฝีมือหาข้อมูลฝึกฝนเพื่อให้มันเก่ง เพราะฉะนั้นการที่จะทำให้ประสบความสำเร็จได้ อย่างน้อยก็ต้องเก่ง ต้องมีมุมมองที่น่าสนใจขึ้นมาก่อน นั่นการแข่งขันมันช่วยแน่นอน อีกสิ่งหนึ่งคือ ความอดทน เพราะว่าทุกๆสายอาชีพเก่งไม่เก่งก็เรื่องหนึ่งนะ แต่การทน ความพยายาม ความเพียร มันก็ต้องฝึกฝนไปเรื่อย จนเส้นออกแบบเราเริ่มแหลมคม ฝีมือสเกลเราเริ่มเฉียบขาดมากขึ้น มันจะทำให้สิ่งที่เราทำนั้นมันเข้าตาชาวบ้าน

เครือข่ายหรือโรงงานก็สำคัญ หรือที่เราเรียก Connection การประสานเชื่อมต่อข้อมูลในงานออกแบบ ทีมงานที่ทำก็คือส่วนสำคัญ เพราะพวกเขาแหละที่ทำให้งานเราออกมา คือบางอย่างก็ต้องปรึกษาเขาเลย Skill ข้างบาง Skill จะทิ้งลาย Skill เราไม่มีก็เลยเรียนรู้จากเขา เราเพียงแต่ว่าเราเอามุมมองของเราไปใส่ แล้วก็เพิ่มเติมมันนิดหน่อย หรือเยอะเพื่อให้เขาทำต้นแบบเราขึ้นมา

พื้นฐานที่ดีของนักออกแบบก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ประสบความสำเร็จ นักออกแบบต้นแบบที่เราเรียนรู้วิธีคิดและการทำงานสำหรับผม ไกลตัวเลยครับคือเจ้านายเก่าผมเองคือพี่เต้ย (พศภูมิพงษ์ กิจกัญจนานาสน์) ทุกวันนี้ผมยังอีกจกเขาอยู่เลย เขามีเซนส์ในการออกแบบที่คมมาก เรื่อง Skill เรื่องอะไรนี้ ผมเชื่อว่าทุกคนฝึกกันได้ แต่เรื่องเซนส์ วิธีคิด แค่นี้มันไม่พอมันจะต้องใช้ประสบการณ์ การวิเคราะห์ ทำซ้ำๆ จมันดีที่สุดแล้ว สิ่งที่พื้นฐานนักออกแบบควรมี คือเราควรจะรู้ว่าอะไรสวย ซึ่งมันยากมากเลย ซึ่งความสวยมันเป็นมาตรฐานส่วนบุคคลมาก ก็ต้องบอกว่า ตัวนี้ถึงจะไม่สวยร้อยคนนะ แต่ส่วนมากต้องมองว่าสวย อะไรคืองานที่สวย และอะไรคืองานออกแบบที่ดี นักออกแบบที่ดีไม่ใช่ว่าต้องงานสวยอย่างเดียว ใช้งานเหมาะสมแต่ไม่สวยเลย แต่มันคือ Products ที่ดีมาก Products หนึ่งที่ ณ พื้นที่นั้นๆ นั่นคือการออกแบบที่ดี นั่นคือพื้นฐานของนักออกแบบ

ในอนาคต ผมอยากเห็นนักออกแบบไทยทำงานเยอะๆ เพราะว่าถ้ามีคนทำงานเยอะจะมีการแข่งกันเล็กๆ หมายความว่า จะมีหน้าใหม่หน้าเก่า หน้าเก่าก็จะไม่เหงิงว่าเขาติดลมบน หน้าใหม่ก็ค่อยไล่ตาม

หน้าเก่า ทั้งนี้ก็จะมีการผลักดันวงการ ให้มันค่อยๆ ดี ไปเรื่อยๆ ก็จะไปจากวงเล็กๆ ไปสู่ตะวันออกเฉียงใต้ เอเชีย ระดับเอเซียมันก็จะค่อยขยายไปเรื่อยๆ ครับ



พิษณุ นำศิริโยธิน

จุดเริ่มต้นของวิชาชีพนักออกแบบ

ประสบการณ์จากครอบครัวในวัยเด็กเติบโตมาในครอบครัวช่าง ทำงานด้วยมือ ทำไฟฟ้า ทำภายในรถยนต์ งานแฮนด์เมด โตมากับการลงมือทำ คล้ายๆ อยากทำอะไรก็ลงมือทำ ส่วนหนึ่งพอเข้ามาเรียนก็เหมือนเด็กทั่วไปว่าเรียนศิลปะ เรียนการออกแบบ บอกไม่ถูกว่าเรียนอะไรกันแน่ คงเหมือนกับทุกคน และหลังจากจบสองส่วนที่เรียน ส่วนที่สาม คือ ประสบการณ์สำคัญคือมาเป็นครูที่โรงเรียนรุ่งอรุณ ก็สอนงานกราฟิก งานจักสาน งานไม้ ทำให้เราได้ย้อนกลับไปเรียนรู้เรื่องงานช่างศิลปะที่บ้านของเราเอง ที่นั่นก็รวมกันเอง ออกมาเป็นมีทั้งทักษะและรูปแบบแนวความคิด ผสมกลมกลืนจากสามส่วนนี้

เก้าอี้ ในความหมายของพิษณุ

ผมเริ่มจากมุมมองทางศิลปะ สนใจงานประติมากรรม เก้าอี้ผมมันจะต่างกับนักออกแบบที่เขาทำเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทอุตสาหกรรมในเรื่องฟังก์ชันหรือการใช้งานผมทำในเชิงศิลปะที่มันเป็นประติมากรรม เป็นสิ่งที่อยู่ในใจ มันก็ความสนใจมันแต่มันก็ไม่ได้หลุดออกมาเป็นประติมากรรมขนาดนั้น ถ้าทิ้งระหว่างฟอร์มที่มีรูปทรงน่าสนใจ ผสมกับฟังก์ชันการใช้งาน ความเป็นเก้าอี้มันมาผสมกับความเป็งานศิลปะของผมเอง คือไม่ได้ปฏิเสธการใช้งานจริงแต่รูปทรงมันต้องมีความงามทางศิลปะตามที่ผมต้องการด้วย

เก้าอี้ที่ทำมาของผมส่วนใหญ่ก็มีพวกสตูดิโอ ผมว่าที่ผมเริ่มทำสตูดิโอ เพราะมีอิสระในการเล่นเรื่องฟอร์ม มันไม่ได้มีเงื่อนไขอะไรมาเลย แล้วก็ทำเก้าอี้กินข้าวพวกไคนิงแชร์ที่เป็นเก้าอี้ 2 ที่นั่งที่เป็นเซต คือ พุดง่ายๆ เลย ผมเลือกแต่ประเภทเก้าอี้ที่ผมจะเล่นกับฟอร์มเล่นกับอะไรได้ ไม่คิดว่าจะพยายามเลือกทำเก้าอี้แบบต่างๆ เพื่อตอบสนองฟังก์ชันการใช้งานมากเพราะความสนใจของผมส่วนหนึ่ง คือ เรื่องงานไม้นอกจากสนใจเรื่อง

ศิลปะแล้ว เรื่องฟอร์มของผมมีความสนใจเป็นพิเศษเรื่องงานไม้โดยเฉพาะ เรื่องการใช้วัสดุไม้เข้ามาใช้ในงานออกแบบ

กระบวนการทำงานออกแบบ

ผมใช้ความรู้ในการทำงานผมไม่ได้เรียนงานไม้ที่ไหน ส่วนหนึ่งคือย้อนกลับไปเรียนกับชาวบ้านช่างไม้โดยตรง ผมเดินทางเยอะ ไปอยู่กับช่างกระบวนการการเรียนรู้เรื่องไม้ ถ้ามองง่ายงานไม้จะมีขั้นตอนการทำงานที่แม่นยำเป็นระบบระเบียบมากและเราต้องเรียนอย่างแม่นยำมา เช่น คอรัลวีดเวิร์คต่างๆ ก็ต้องเรียนไล่ตั้งแต่เครื่องมือต่างๆ นั่นคือการสร้างความรู้ แต่ผมกลับค่าหน่วย คือ เข้าตัวงานเลย เช่น ผมอยากรู้เรื่องไม้ก็นำไม้มาใช้ และระหว่างที่เราทำงานนี้การใช้เครื่องมือต่างๆ มันทำให้เราได้เข้าใจตัวคุณสมบัติต่างๆ ของไม้เองตามลำดับ มันอาจจะช้าบ้างแต่ผมคิดว่ามันน่าจะสนุกที่เราไม่อยู่ในแพทเทิร์นของการเรียกว่าเราเรียนรู้ตามกระบวนการตามปกติ เราก็จะเรียนรู้การใช้เครื่องมือเหมือนกันทุกคน แต่ผมว่ามันมีวิธีการทำให้ถึงจุดหมายที่หลากหลายได้ และงานไม้ไม่จำเป็นต้องรันด้วยเครื่องจักร โดยสรุปผมคิดว่าการเรียนเป็นไปได้อย่างสองอย่างคือเรียนในแบบแผนก็ได้ประโยชน์ แต่แบบผมเป็นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง แต่ก็ไม่ได้ทิ้งในส่วนที่เราต้องมีแบบแผนการทำงานที่ดี เช่น เรื่องเครื่องมือ เครื่องจักร ต้องเรียนรู้อย่างละเอียดก่อน แม่นยำไม่มั่ว ส่วนเรื่องไม้สามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ได้เรื่อยๆ

แนวคิดในการออกแบบ

อย่างที่บอกว่าผมสนใจในงานไม้ วัสดุในการทำงานของผมคือไม้ การออกแบบเก้าอี้ผมจึงเป็นการแก้ปัญหาเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการประกอบสร้างเก้าอี้ขึ้นมา แนวคิดที่ต้องการออกแบบรูปทรงให้มีความงามเป็นประติมากรรมชิ้นหนึ่งและสามารถนั่งได้โดยใช้วัสดุที่เป็นไม้ที่สนใจ

อย่างแรกผมสนใจไม้ที่เอามาทำงาน ผมสนใจไม้จริงเรียกว่าเป็นโซลิดวีด เมืองไทยเรามีมาก ไม้ต่างๆ ที่เรารู้จักกันจริงๆ ก็มีไม้เยอะมาก ไม้ฮัด ไม้ MDF วิธีคิดมันต่างกันมาก ไม้จริงมันฮาร์ดเวิร์ค เครื่องไม้เครื่องมือต้องพร้อมระดับหนึ่ง ผมสนใจเฉพาะไม้และธรรมชาติของไม้ เรื่องที่สองผมคิดว่าสังเกตตัวเองเวลาทำงาน ก็จะทำให้ความสำคัญกับเรื่องโครงสร้าง ไม่นั่นผิวนอกเท่าไร งานไม้สำหรับผมเรียนรู้แล้วมันขยับต่อยอดไปได้เรื่อยๆ คือโครงสร้างที่ต่อเนื่องกับเรื่องจอยเนอรีเวิร์ค (Joinery work) คือการเข้าไม้มันมีดีเทลเยอะผมจะศึกษาเรื่องนี้ ตัว Hi Stool จริงๆ ในงานเองไม่มีความซับซ้อนอะไร มีแผ่นที่นั่ง ขา 3 ขา มีที่พัก หรือไม่มีที่พัก ผมสนใจแค่ว่าการเอามาใส่ในท่อนไม้ที่มีความหนาแน่นกว่านี้ แล้วขาต้องยาว 80 ซม. แต่ผมอยากทำให้เก้าอี้นี้ไม่มีรัดขาจริงๆ ก็เป็นจุดง่าย แต่ก็ใช้เวลานานในการเอาชนะกับไม้ชนิดน้อย ว่าแต่ควรมีขนาดของขาเล็กใหญ่แค่ไหน การออกแบบการเข้าไม้ ผมคิดว่าที่สำคัญคือ ดีเทลหรือรายละเอียด ที่ไม่มีคนมองเห็น แต่ผมใช้เวลานานคิดวิธีการที่จะล๊อคมันให้แข็งแรงได้ สู้ไม่ได้เน้นมาก

เอกลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะงานออกแบบ

อันนี้อยู่ที่คนอื่นมองครับ เขาจะพูดเรื่องความสนใจหรือรายละเอียดที่ผมใส่ไปในเก้าอี้คือ เรื่องเทคนิคงานไม้โดยเฉพาะตัวอย่างเช่น วิธีการเข้าไม้คือไม้มันก็ต่อกันด้วยลักษณะเฉพาะโดยที่การต่อแบบไม้จะแตกต่างกับเหล็กต่างกับวัสดุสังเคราะห์อื่นๆ ของผมก็อาจจะมีลักษณะชัดเจนว่าผมใช้เทคนิคงานไม้ในรายละเอียดของงานคนก็จะเห็นวิธีการเข้าไม้ วิธีการเลือกไม้จะมีลักษณะคล้ายโซลิดคือลักษณะมีความธรรมชาติคล้ายไม้มากคนก็จะชอบให้ฟังก์ชันของเก้าอี้ผมด้วยความที่ผมไม่ได้คิดการผลิตเชิงอุตสาหกรรมก็ทำเองเป็นสตูดิโอก็ทำงานได้อิสระพอสมควรเพราะฉะนั้นรูปทรงเก้าอี้ผม โดนกำหนดด้วยเครื่องมือ

ผลงานออกแบบเก้าอี้ของพิษณุ

เป็นตัวสตูลทรงสูง หรือ Hight Stool เป็นเก้าอี้สตูลทรงสูงแล้วมีที่พักเท้าเป็นบาร์สตูล ตัวนี้ทำมาเป็นเซตทรงเดียวกันกับสตูลธรรมดา แต่ทำขาสูงขึ้น ได้รางวัล Designer Of The Year ตัวนี้วิธีเข้าไม้ วิธีการขึ้นรูปทรงที่ทำด้วยมือ พวกนี้มันจบด้วยเครื่องมือขนาดเล็กอย่างที่ผมมี มันก็สั่งมาทางงานที่เป็นฟอร์มทำด้วยมือค่อนข้างมากอีกตัวหนึ่งก็มีไดนิ่งแชร์ Dining Chair เป็นไม้โซลิดหนาแล้วก็มีที่นั่งมีพนักพิงผมทำซ้อๆเลยไม่มีอาร์ม(ที่เท้าแขน) ตัว 1 มีที่นั่งเดียว แล้วอีกตัวหนึ่งผมยึดเป็น 2 ที่นั่ง สองที่นั่งโดยที่มี 4 ขา พวกนี้ขายง่ายหน่อย กระบวนการออกแบบของตัวเองก็ทำเองก็จะขึ้นเลย บางตัวที่เราสนใจบางครั้งมันซับซ้อนก็จะทำโมเดลขึ้นก่อน แต่ถ้าเกิดไม่ซับซ้อน ผมอาจจะหาไม่ได้ๆ อย่างที่ต้องการไม่ได้ ก็จะเป็นการสเก็ตเส้นและรูปทรง ว่าผมตั้งฟอร์มที่นั่งอย่างนี้ ขาประมาณนี้ ความสูงประมาณนี้ ดึงกลับเมตรเลย ซิดบนไม้แล้วก็ลงมือทำเลยส่วนแนวคิดสำหรับผมนะฟังก์ชันพอลิฟอร์มนะ เพราะความสนใจผมสนใจเรื่องฟอร์ม เรื่องอะไรพวกนี้มากกว่าผมอาจสนใจเรื่องฟอร์มมากเรื่องเทคนิคมาก แต่ทำไปเราพยายามคิดเรื่องฟังก์ชันตลอด ยังไงเก้าอี้มันก็ต้องนั่งได้สบายด้วย

องค์ความรู้จากประสบการณ์งานไม้ของพิษณุ

ไม้ที่เอามาใช้ในการทำงานไม้โดยทั่วไปมีสองลักษณะ อย่างแรกคือ "ไม้แปรรูป"ที่เกิดจากการตัดต้นไม้กลายเป็นซุงเอาไปเข้าโรงเลื่อย อย่างไม้ฝรั่งเรามักเรียกกันว่าไม้นอก ซึ่งมีกระบวนการจัดการเชิงอุตสาหกรรมเป็นป่าปลูก ของไทยนี้ป่าปลูกถ้าจะมีไม่มากส่วนใหญ่ก็เป็นพวกไม้สักซึ่งอายุยืนอยู่แล้วคุณภาพก็ยังไม่ถึง ดังนั้นไม้แปรรูปที่ใช้กันอยู่ในไทยถ้าไม่ใช่ไม้นอก ก็จะมาจากประเทศเพื่อนบ้าน พม่า ลาว อินโดนีเซีย อย่างที่สองคือ "ไม้เก่า" ที่สามารถแยกได้อีกเป็นสองประเภท ประเภทแรกเป็นไม้จากชิ้นส่วนเครื่องใช้ไม้สอยเก่าๆ ที่หมดอายุการใช้งานแล้ว เช่น คันไถ เกวียน ซึ่งมีเยอะมากๆ ส่วนใหญ่มาจากทางภาคเหนือ ประเภทที่สองคือไม้ที่รื้อมาจากบ้าน อันนี้เป็นแหล่งไม้เก่าที่เขาจะใช้กันเยอะมาก ซึ่งก็คือโครงสร้างบ้านเดิมที่เขาเรียกว่า ไม้เครื่องหรือไม้เสา แล้วเข้าใจว่าขายกันเยอะที่สุดก็คือที่บางแพ ราชบุรี ซึ่ง

มาจากสองแหล่งคือ ทางเหนือและอีสาน ที่แต่ก่อนเป็นแหล่งป่าไม้แล้วก็มีบ้านเก่าอยู่เยอะ แต่เดี๋ยวนี้ชาวบ้านเขาชอบบ้านปูนกัน มีประตูกระจกเป็นอลูมิเนียมเหมือนบ้านจัดสรรในกรุงเทพ อันนี้เรื่องจริงคือบ้านมันอาจจะเก่าด้วย แต่รสนิยมคนมันเปลี่ยนเขาเลยรื้อบ้านขายกัน

การขายไม้จะมีนายหน้ากระจายอยู่ตามทีต่างๆ ซึ่งเขาจะรู้กันว่าที่ไหนต้องการจะขายบ้านตกลงราคากัน ก็จะมีพ่อค้าจากทางบางแพหรือพ่อค้าท้องถิ่นไปติดต่อ ซึ่งพ่อค้าที่บางแพก็คนอีสานทั้งนั้นเขาแค่มาหาที่ขายของเลยมาอยู่กันตรงนี้ เสร็จแล้ววิ่งขึ้นไปจัดการเองที่บ้านของเขาเองนั่นแหละ ไล่ตั้งแต่ โคราช ขอนแก่น ร้อยเอ็ด มหาสารคาม มุกดาหาร สกลนคร ยิ่งไกลขึ้นไปเรื่อยๆ ไม้ที่เขาซื้อบ้านแบบเบสิคก็จะมีเสาไม้เนื้อแข็ง ไม้เต็ง ไม้แดง ไม้ประดู่ หลากหลายมากพูดได้ไม่หมด ไล่ไปเครื่องบน มีคานบนที่เขาเรียกว่า เสวียงรอบ มีจันทัน ออกไก่ แล้วก็แปประเกทของไม้ก็เป็นไม้เนื้อแข็งทั้งหมด ขนาดของไม้ถ้าเป็นบ้านหลังใหญ่ส่วนหนึ่งใหญ่ก็จะมีเสาอย่างน้อย 12 ต้น ขนาดหน้าไม้หกถึงแปดนิ้วยาวห้าเมตรเป็นต้นไป ซึ่งไม้เก่าเขาจะเรียกความยาวกันเป็นศอก เสาสิบศอก เสาสิบสองศอก คานบ้านหนาอยู่ที่นิ้วครึ่ง หรือสองนิ้วกว้างหกถึงแปดนิ้วถ้าต้นตรงจะได้ไม้หนานิ้วครึ่งหน้ากว้างสี่นิ้ว พื้นไม้จะหนาแค่หนึ่งนิ้วหรือบางกว่าหน่อยส่วนใหญ่จะหน้ากว้างหกนิ้วเป็นต้นมา ทั้งหมดนี้เราจะเห็นภาพของไม้แปรรูป เหมือนการซื้อไม้ในโรงไม้ปกติ นั่นเอง

เรื่องของคุณภาพไม้เราคิดถึงอย่างแรกคือ บ้านส่วนใหญ่ที่รื้อมาขายน่าจะมีอายุไม่ต่ำกว่า 30 ปี เพราะส่วนใหญ่อยู่บ้านจนโหมโรงจึงคิดที่อยากจะขาย พอต้องจ่ายเงินซ่อมจึงคิดว่าสร้างใหม่ดีกว่าไหม หลักการปลูกบ้านก็เมื่อมีการแยกครอบครัวแต่งงานจึงสร้างบ้านใหม่ อายุเลยอยู่ที่ประมาณ 30 ปี อายุของบ้านกับบ่งบอกถึงคุณภาพของไม้พิจารณาย้อนกลับไปที่ 40-50 ปีที่แล้ว สมัยก่อนป่าเมืองไทยยังไม้ปิดชาวบ้านยังไม่มีใช้ ยังไม่ใช่เขาหัวโล้นเหมือนสมัยนี้ชาวบ้านเขาจะได้ใช้ไม้ที่มีอายุดีคือไม้แก่ เดียวนี้ไม้จากป่าปลูกบางทีไม่ถึง 15 ปี เขาก็ตัดขายกันแล้ว อย่างอีสานเป็นภูมิศาสตร์ที่ให้ไม้คุณภาพสูงเพราะต้นไม้โตช้าอยู่ตามทีดอน ถ้าไม้โตตามทีลุ่มโตเร็ว ไม้จะพองเนื้อจะหลวม เมื่อเลือกไม้จากต้นไม้คุณภาพดีได้อายุ เขาแปรรูปเป็นไม้ขึ้นเหลี่ยมๆ ประกอบกันเป็นบ้าน จุดนี้สำคัญคือเนื้อไม้แปรรูปแล้วเอาขึ้นฟิงลมบนโครงสร้างในสภาพเหยียดตรงเป็นเวลานานกว่า 30 ปี ตรงนี้ต่างกันมากระหว่างไม้ที่เลื่อยจากซุงสดๆ แล้วมาเข้าโรงอบ วิธีการอบไม้โดยผ่านกระบวนการทางการค้าเราคิดว่ามันอาจไม่แท้จริง ตามหลักการของ George Nakashima ให้ใช้เวลาฟิงลมที่เรียกว่า Air Dried เพื่อให้ไม้แห้งห้ามโดนแดด ไม้ที่มีความหนาแน่นต้องใช้เวลาฟิงลมประมาณ 1 ปี แล้วจึงนำมาอบ ซึ่งสมัยนี้หาคนทำยาก

หากใช้มุมมองแบบที่ว่าทรัพยากรไม่ใช่ของใคร แต่เป็นของทุกคน การใช้ไม้เก่าเป็นการ Re-use ลดการใช้ทรัพยากรไปนำทรัพยากรมาใช้ ถ้าใช้ไม้เก่าไม่ว่าจะมาจากไหน สมมุติว่ามันไม่ได้ใช้แล้ว เหมือนกับเราไปร้านขายของเก่า ร้านขายอะไหล่เก่า แล้วไปนำเอาขยะมาใช้คล้ายๆกับเอากะป๋องมาเรียงเป็นเก้าอี้ นั่นแหละ ที่สุดของไม้เก่าคือเราสืบค้นที่มาของมันได้อย่างไม้ที่เราทำงานกันชุดนี้เราซื้อที่ร้านไหน ลองไปถามดูเขาจะบอกได้นะว่ามันมาจากบ้านหลังไหนเจ้าของชื่ออะไร บ้านเลขที่เท่าไร ตำบลไหน เพราะการรื้อถอนบ้านเขาต้องแจ้งที่อำเภอเพื่อขออนุญาตรื้อถอนบ้านหลังนี้ ไม้ที่ขนมาคันรถหนึ่งเราสามารถที่จะรู้ที่มาที่ไปของมันได้จริงๆซึ่งแค่การที่เรารู้ที่มาที่ไปจะทำให้เราเข้าใจได้ว่าเราไม่ได้มั่วโง่ เพราะในชีวิตสมัยนี้มีอะไรที่มั่วๆใส่กันเยอะแยะมากมายพออยู่แล้ว

ช่างไม้ หรือ ต้นแบบที่เป็นแรงบันดาลใจ

ถ้าทบทวนตัวเองผมคิดว่าต้นแบบมีผลต่อการทำงานผมมาก อย่างเช่น ช่างไม้ของไทยเราที่ผมรู้สึกว่าได้เรียนรู้มาก เช่น อาจารย์ไสยาสน์ เสมาเงิน ก็เป็นต้นแบบช่างไม้ไทยที่มีความเข้าใจเรื่องไม้อย่างลึกซึ้งและเมตตาครับ ใจดีสอนเด็กๆ รุ่นใหม่ อาจารย์อินสนธิ วงศ์สาม ก็เป็นต้นแบบที่ผมคิดว่า อาจารย์ก็เข้าถึงในการทบทวนเรื่องไม้มาก และอีกหลากหลายคนที่เป็นต้นแบบและไม่ใช่แค่ช่างของไทยเรา อย่างฝรั่งก็มีหลายคนที่ผมศึกษาแล้วก็ตั้งใจศึกษาจริงๆ ต้องพูดถึงวิธีการเก็บความรู้ของฝรั่ง เช่น หนังสือช่างไม้ Sam Maloof, James Krenov, George Nakashima ผมคิดว่าถ้าเราตั้งใจศึกษาด้วยตนเองจากหนังสือที่เขาเรียบเรียงได้ดีมาก เราก็ได้เรียนรู้งานไม้ งานเฟอร์นิเจอร์ต่างๆ มาก มันไม่เป็นแค่คิดการทำงานแต่เป็นแค่คิดการใช้ชีวิตเป็นช่างไม้ให้ได้ ผมว่ามันสำคัญ ต้นแบบจึงสำคัญ

เป้าหมายในอนาคต

ของผมเป็นเหตุผลส่วนตัวไม่มีความคิดมุ่งมั่นสร้างชิ้นงานระดับโลก เราพอใจกระบวนการคิด การทำงานช่าง โครงสร้างต่างๆ เราพอใจที่ได้คิดและทดลองทำงานด้านต่างๆ เบื้องต้นทำด้วยตนเอง ผมสนใจประสบการณ์ตรง การทำงานจริงต่างกับการเขียนแบบสั่งงาน ผมสนใจกระบวนการการคิดและการลงมือทำ ที่นี้ตอนช่วงที่สอนเราได้ความรู้เก็บในตัวเรื่อยๆ ประสบการณ์ตรง ประสบการณ์เชิงประจักษ์ในการทำงาน ผมคิดว่ามันต้องลงมือ แล้วก็จริงๆ สิ่งที่ผมตัดสินใจผมคิดว่า ผมทำงานอยู่เกือบสิบปี มีมิดจัทตกแฮนด์ทูล ทำงานแล้วหลงใหล แล้วบอกไม่ถูกว่าลาออกจากการงานทำไม ผมรู้สึกว่ามันจะใช้คำว่าหลงใหลในเนื้องานนั้น เช่น ไม้เป็นวัสดุที่มีความพิเศษและสำคัญ คือเป็นวัสดุที่เคยมีชีวิตมาก่อนอย่างน่าพิศวงและก็มีหลากหลายสูงมาก โดยเฉพาะเราอยู่ในเมืองไทยเรื่องภูมิศาสตร์บริบททางวัฒนธรรม วิถีชีวิตที่เราอยู่กับไม้ คนอาศัยพึ่งพาธรรมชาติ ผมวนเวียนเรื่องไม้มาสิบกว่าปีแต่มีเรื่องไม้ให้เราศึกษาจริงๆ ลึกลงไปเรื่อยๆ ดูไม่ตอบเรื่องตลาดแต่มีประโยชน์

ช่องทางการนำเสนองานและการทำงานออกแบบ

ถ้าพูดถึงเรื่องทำงานแล้วเจอลูกค้า ผมว่างานไม่มีการตลาดที่กว้างมาก คือ เราเองก็ต้องพยายามจัดพื้นที่ตนเองจริงๆ ว่าเฟอร์นิเจอร์ไม้ที่เราอยู่ตรงไหนและติดกับใครอยู่ เป็นงานที่มีรายละเอียดสูงและก็เป็นกลุ่มลูกค้าที่สนใจก็ไม่ใช่แค่ซื้อเฟอร์นิเจอร์ใช้ เพราะจะสนใจรายละเอียดของงานมากอีกนิดหนึ่ง คิดว่าลูกค้าไม่เป็นปัญหา ที่สำคัญช่องทางในสื่อออนไลน์ต่างๆ ปัจจุบันนี้มีประโยชน์มาก นอกจากแสดงสินค้าตามงานต่างๆ แล้วก็ มีเพจสำหรับติดต่องานเราได้โดยตรงทางเฟซบุ๊ก ตอนผมเป็นครูก็ทำงานเยอะมากทำงานด้วยมือเยอะปัจจุบันใช้ชีวิตยังไง ผมพยายามจัดสรรชีวิตตัวเอง ที่อยู่อาศัย กลุ่มคนที่เราอยู่ด้วย เพื่อจุดหมายเดียวคือทำให้ผมทำงานได้มากที่สุด วิถีชีวิตจริงๆ ช่างไม้ไม่ต้องการอะไรมาก ต้องการสตูดิโอที่ดีทำงานได้จริง ที่ทำงานที่ดีจะเอื้อให้เราทำงานพร้อมกับใช้ชีวิตต่อไปได้ ผมทดลองหลายที่ไม่มีคำตอบ

สำเร็จรูป ผมเลยไปทำงานที่กาฬสินธุ์ เป็นแหล่งที่มีไม้แต่ไม่มีตลาดเลยก็มีความสุขดีเลือกเอาครับไม่ต้องขายใคร อยู่กับไม้ดี ลองมาอยู่เพชรบุรี ลองแชร์กับพื้นที่ตลาดมากขึ้น สักระยะพื้นที่เอื้อให้เราอยู่กับงานทุกวันงานมันก็ออกมาได้ง่าย แล้วยังรู้สึกว่างงานไม่สำหรับผมมันมีรายละเอียดเยอะ ขนาดอยู่กับไม้อย่างเดียวไม่ต้องอยู่กับอย่างอื่น มีรายละเอียดมากให้เก็บไปได้เรื่อยๆ จริงๆ

ปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพและมุมมองในอนาคตนักออกแบบ

สำหรับผมต้องมีการเรียนรู้อยู่เสมอ ทำอะไรก็ต้องทำกับคนอื่นทำคนเดียวไม่สำเร็จผมว่าประเด็นเรื่องการเชื่อมโยงกับชาวบ้านและคนในท้องถิ่นก็มีหลายแง่มุม ตอนผมไปกาฬสินธุ์ สิ่งที่เราเชื่อมโยงกันจริงๆ คือ การทำงาน เช่น ผมต้องมีช่างเลื่อย ก็เป็นชาวบ้านและต้องไปเรียนรู้วิถีคิดและการทำงานของเขาสุดท้ายก็แล้วแต่การตั้งเงื่อนไขของแต่ละพื้นที่ ผมมองว่าเป็นการเรียนรู้ร่วมกัน หรือว่าบางครั้งงานเฟอร์นิเจอร์งานใหญ่ต้องมีทีมงานชาวบ้านเข้ามาทำงานร่วมกันเกิดการเรียนรู้ตลอด แต่ผมไม่มีส่วนตัวที่ต้องการจะชี้นำชาวบ้านหรือทำให้เกิดงานชุมชนไม่ถึงขนาดนั้น ผมอยู่ในพื้นที่ของการเรียนรู้มากกว่าการทำงานด้วยกันและก็จะอะไรที่เรียนรู้ได้ระหว่างทางที่เราเจอกันผมก็ทำให้ดีที่สุดเวลานั้น

ในอนาคต ตอนนี้ผมก็กำลังรวบรวมไม้ประเภทต่างๆผมเก็บไม้ไว้หลายชนิดที่ทำงาน รวบรวมไม้แบบต่างๆ พันธุ์ต่างๆเพื่อเอามาศึกษาและใช้งาน และก็การออกแบบช่วงนี้ไม่ได้เน้นอะไรมากเพราะงานไม้มีกระบวนการเยอะมากจริงๆหากเราใช้เวลากับการออกแบบ ฟอรัมของงานก็จะตกหล่นอะไรไปเยอะ อีกสิ่งที่สำคัญช่วงนี้ผมค่อยๆ เริ่มเผยแพร่ความรู้ ใช้คำนี้ก็ได้ ง่ายๆ อย่างเพื่อนที่ทำงานด้วย หรือน้องๆที่ทำงานด้วยผมถือว่าเป็นการเรียนรู้ร่วมกัน เข้ามาสอนอยู่ที่ธรรมชาติสอนงานไม่เป็นเรื่องกลวิธีของการทำงานไม่มากกว่า ทำลองกันให้เด็กเรียนรู้เรื่องเครื่องมือ คุณสมบัติของไม้ อย่างช้าๆ ง่ายๆ ให้เก็บเป็นข้อมูลในตัวของเขา รวบรวมๆ อาจเหมือนเราถ่ายทอดประสบการณ์ของเราและลำเลียงมันออกมาให้เป็นประโยชน์ต่อกันออกแบบรุ่นใหม่ที่น่าสนใจไม้ ความมุ่งมั่นตั้งใจฝึกฝนเรียนรู้เป็นสิ่งที่ผมคิดว่ามันสำคัญ เพราะหลังจากนั้นมันจะเป็นประสบการณ์ที่เราเอามาใช้ในชีวิตของการทำงานจริงๆมากกว่า

ภาคผนวก ข

หนังสือขออนุญาตสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย





ที่ ศธ 0519.12/2072

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

28 เมษายน 2558

เรื่อง ขออนุญาตสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรียน มล.คทาทอง ทองใหญ่ ผู้อำนวยการสถาบันส่งเสริมการออกแบบและนวัตกรรมเพื่อการค้า
กรมการค้าระหว่างประเทศ

เนื่องด้วย นายแก้วทง สอนสังข์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงาน
ออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย” โดยมี รองศาสตราจารย์พลฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ศาสตราจารย์
ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์
ในการนี้ นิสิตขออนุญาตสัมภาษณ์ท่านเพื่อเป็นข้อมูลในการทำวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ นายแก้วทง สอนสังข์ ได้เข้าสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย
และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 089-454-3813



ที่ ศธ 0519.12/2031

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๒๘ เมษายน 2558

เรื่อง ขออนุญาตสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์บุญสนอง รัตนสุนทรากุล กลุ่มวิชา การออกแบบอุตสาหกรรม

เนื่องด้วย นายแก้วทนต์ สอนสังข์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย” โดยมี รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ขอสืบขออนุญาตสัมภาษณ์ท่านเพื่อเป็นข้อมูลในการทำวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ นายแก้วทนต์ สอนสังข์ ได้เข้าสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อนิสิต โทรศัพท์ 089-454-3813



ที่ ศธ 0519.12/2091

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๓๐ เมษายน 2558

เรื่อง ขออนุญาตสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรียน คุณสุวรรณ คงขุนเทียน

เนื่องด้วย นายแก้วทนต์ สอนสังข์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย” โดยมี รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตขออนุญาตสัมภาษณ์ท่านเพื่อเป็นข้อมูลในการทำวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ นายแก้วทนต์ สอนสังข์ ได้เข้าสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 089-454-3813



ที่ ศธ 0519.12/20๑๒

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

30 เมษายน 2558

เรื่อง ขออนุญาตสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรียน คุณพฤตพงษ์ กิจกัญจนานัน

เนื่องด้วย นายแก้วทง สอนสังข์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย” โดยมี รองศาสตราจารย์พฤต ศุภเศรษฐศิริ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตขออนุญาตสัมภาษณ์ท่านเพื่อเป็นข้อมูลในการทำวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ นายแก้วทง สอนสังข์ ได้เข้าสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 089-454-3813



ที่ ศธ 0519.12/2094

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

30 เมษายน 2558

เรื่อง ขออนุญาตสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรียน คุณสมชัย ธรรมธรรานุกูล

เนื่องด้วย นายแก้วทนต์ สอนสังข์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย” โดยมี รองศาสตราจารย์พลฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ขอสืบค้นขออนุญาตสัมภาษณ์ท่านเพื่อเป็นข้อมูลในการทำวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ นายแก้วทนต์ สอนสังข์ ได้เข้าสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 089-454-3813



ที่ ศธ 0519.12/20๑๕

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๑๐ เมษายน 2558

เรื่อง ขออนุญาตสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรียน คุณปภพ ว่องพาณิชย์

เนื่องด้วย นายแก้วทนต์ สอนสังข์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย” โดยมี รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ขอสืบค้นขออนุญาตสัมภาษณ์ท่านเพื่อเป็นข้อมูลในการทำวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ นายแก้วทนต์ สอนสังข์ ได้เข้าสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 089-454-3813



ที่ ศธ 0519.12/20๑๒

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

30 เมษายน 2558

เรื่อง ขออนุญาตสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรียน คุณศุภพงศ์ สอนสังข์

เนื่องด้วย นายแก้วทง สอนสังข์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย” โดยมี รองศาสตราจารย์พลฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตขออนุญาตสัมภาษณ์ท่านเพื่อเป็นข้อมูลในการทำวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ นายแก้วทง สอนสังข์ ได้เข้าสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 089-454-3813



ที่ ศธ 0519.12/20๑7

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

30 เมษายน 2558

เรื่อง ขออนุญาตสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรียน คุณกรกต อารมย์ดี

เนื่องด้วย นายแก้วทนต์ สอนสังข์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย” โดยมี รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตขออนุญาตสัมภาษณ์ท่านเพื่อเป็นข้อมูลในการทำวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ นายแก้วทนต์ สอนสังข์ ได้เข้าสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 089-454-3813



ที่ ศธ 0519.12/20๑๕

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

30 เมษายน 2558

เรื่อง ขออนุญาตสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรียน คุณจิตริน จินตปรีชา

เนื่องด้วย นายแก้วทนต์ สอนสังข์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย” โดยมี รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ขอสืบค้นขออนุญาตสัมภาษณ์ท่านเพื่อเป็นข้อมูลในการทำวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ นายแก้วทนต์ สอนสังข์ ได้เข้าสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

- คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 089-454-3813



ที่ ศธ 0519.12/ 20๑๑

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๒๐ เมษายน 2558

เรื่อง ขออนุญาตสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรียน คุณพิษณุ นำศิริโยธิน

เนื่องด้วย นายแก้วทง สอนสังข์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย” โดยมี รองศาสตราจารย์พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตขออนุญาตสัมภาษณ์ท่านเพื่อเป็นข้อมูลในการทำวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ นายแก้วทง สอนสังข์ ได้เข้าสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 089-454-3813



ที่ ศธ 0519.12/21๑0

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

30 เมษายน 2558

เรื่อง ขออนุญาตสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรียน คุณปิติ อัมระรงค์ และ คุณจุฑามาส บุรณะเจตน์

เนื่องด้วย นายแก้วทนต์ สอนสังข์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย” โดยมี รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตขออนุญาตสัมภาษณ์ คุณปิติ อัมระรงค์ และ คุณจุฑามาส บุรณะเจตน์ เพื่อเป็นข้อมูลในการทำวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ นายแก้วทนต์ สอนสังข์ ได้เข้าสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 089-454-3813

ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายแก้วทง สอนสังข์
วันเดือนปีเกิด	3 มกราคม 2519
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	288 หมู่ 9 ต.ขุนทะเล อ.เมือง จ.สุราษฎร์ธานี
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายพัฒนานักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2539	ปวส. ศิลปะการถ่ายภาพ จาก สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตเพาะช่าง
พ.ศ. 2541	ศ.บ. ออกแบบพาณิชย์ศิลป์ - ศิลปะการถ่ายภาพ จาก สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตเพาะช่าง
พ.ศ. 2546	การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
พ.ศ. 2559	ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

